آرٹ اینڈ ماڈل ڈرائنگ

9-10

تیار کردہِ پنجاب ٹیکسٹ بک بورڈ، لاہور

منظور کردہ وفاقی وزارتِ تعلیم، حکومتِ پاکستان، اسلام آباد

مصنف: محمد صدّیق وقار

مدیران: شاہنواز (مرحوم)

محمد ظہیر الحق

محمد شریف ضیاء (مرحوم)

انجم ممتاز واصف

ناشر: آزاد بک ڈپو، اُردو بازار لاہور

مطبع: مطبع: قدرت اللہ پرنٹرز لاہور۔

بسم اللہ الرحمٰن الرحیم

دیباچہ

آرٹ اینڈ ماڈل ڈرائینگ خطوط، لکیروں، خاکوں اور رنگوں کی ایسی زبان ہے جس میں اگرچہ حروف تہجی نہیں لیکن اس کے باجود یہ دنیا کے ہر حصے میں لکھی، پڑھی اور سمجھی جاتی ہے۔ فنی تعلیم میں آرٹ اور بالخصوص ڈرائینگ کو وہ مقام حاصل ہے جو جسم میں ریڑھ کی ہڈی کو حاصل ہے۔ آپ جانتے ہیں کہ ایک تخلیق کار چاہے وہ معمار ہو یا آرکیٹیکٹ، ڈیزائنر ہو یا مصور، انجینئر ہو یا سائنسدان، جب بھی اپنا تخیل پیش کرنا چاہے گا ہمیشہ ماڈل یا خاکوں کا سہارا لے گا۔ اس لئے ڈرائینگ کو فنی دنیا کی زبان بھی کہتے ہیں۔ موجودہ زمانے کی خوبصورتی اور چونکا دینے والی ترقی آرٹ اینڈ ڈرائینگ کی مرہون منت ہے۔ اس لئے حکومت پاکستان اس کی تعلیم کی طرف خاص توجہ دے رہی ہے۔

زیرِ نظر کتاب دو حصوں پر مشتمل ہے۔ ہر حصہ وفاقی وزارت تعلیم حکومت پاکستان کے تجویز کردہ نصاب کے عین مطابق تیار کیا گیا ہے۔ پہلے حصہ میں آپ ماڈل ڈرائینگ، کمپوزیشن اور ڈیزائن کے متعلق پڑھیں گے۔ جبکہ دوسرے حصہ میں فن مصوری کی تاریخ اور فن تعمیر کے ان عظیم شاہکاروں کا حال پڑھیں گے جو آج بھی مسلمان بادشاہوں کی عظمتِ رفتہ کی یاد تازہ کر رہے ہیں۔

کتاب میں معلوم سے نامعلوم اور آسان سے مشکل کی طرف کے بنیادی اصول کو اپنایا گیا ہے۔ ہر سوال کو مناسب شکل سے واضح کیا گیا ہے تاکہ ایک اوسط درجے کا طالب علم بھی آسانی سے اسے سمجھ سکے۔ علاوہ ازیں آرٹ کے فن سے تعلق رکھنے والا ہر سطح کا طالب علم بھی اس سے مستفید ہو سکے۔ ہم نے طالب علموں کو رنگوں، لکیروں اور خاکوں کی زبان سمجھانے کی ہر ممکن کوشش کی ہے۔ اس کے باوجود اہل فن حضرات اگر اس میں کہیں سقم محسوس کریں تو اپنی مفید آراء سے ضرور مطلع فرمائیں۔

پنجاب ٹیکسٹ بک بورڈ لاہور

فہرست

(2) آرٹ کے بنیادی عناصر اور اصول
Basic Elements and Principles of Art

(3) سٹل لائف یا ماڈل ڈرائنگ
Still Life Or Model Drawing

(4) کمپوزیشن - Composition

(5) ڈیزائن - Design

حصہ دوم

(6) فنون لطیفہ کی تاریخ - History of Art

باب نمبر/1

فائن آرٹس - (FINE ARTS)

فائن آرٹس کو اردو میں فنون لطیفہ کہتے ہیں۔جس کے لفظی معنی فن، ہنر یا حکمت عملی کے ہیں۔ فنون لطیفہ کا دائرہ بہت وسیع ہے۔ مصوری، شعروشاعری، اداکاری، معماری، رقص اور موسیقی سبھی اس میں شامل ہیں۔ لیکن ان کا مقصد ایک ہی ہے۔یعنی اپنے جذبات اور جمالیاتی احساسات کو دوسروں تک پہنچانا۔ اس لحاظ سے آرٹ وہ فن یا حکمت عملی ہے جس کے ذریعے ہم اپنے تاثرات، جذبات، نظریات اور خیالات دوسروں تک پہنچاتے ہیں۔

1.1 - آرٹ کی اقسام (Kinds of Art)

i - متحرک آرٹ (Dynamic Art)

ii - غیر متحرک یا ساکت آرٹ (Static Art)

i - متحرک آرٹ (Dynamic Art)

وہ فن ہے جس میں اعضاء کی نقل وحرکت اور اشارات کی مدد سے احساسات اور جذبات کو دوسروں تک پہنچایا جاتا ہے مثلاً، ڈرامہ، موسیقی اور رقص وغیرہ۔

ii - غیر متحرک آرٹ (Static Art)

وہ فن ہے جس میں بظاہر حرکت کا احساس تو نہیں ہوتا مگر تاثرات متحرک ضرور ہوتے ہیں۔ مثلاً مصوری، سنگ تراشی اور تعمیر وغیرہ۔

آرٹ کی ان دونوں اقسام میں سے ہم صرف مصوری اور تعمیر کے بارے میں پڑھیں گے۔

1.2 - فن مصوری (Art of Painting)

غیر متحرک فنونِ لطیفہ مین سب سے نمایاں فن فنِ مصوری ہے۔اس کی ابتدائی تاریخ خاصی پرانی ہے۔ شروع شروع میں انسان حروف، الفاظ اور زبان سے واقف نہیں تھا۔ اس لئے وہ اپنے احساسات اور

پیغامات اشاروں کے ذریعے دوسروں تک پہنچاتا۔ کئی دفعہ جب اسے دو متشابہ چیزوں یا جانوروں کے متعلق بتانا ہوتا تو اشاروں سے سمجھاتا۔ جب اس طریقے سے وضاحت کرنا بھی مشکل ہوتی تو پھر ان چیزوں کو اشکال سے واضح کرنا شروع کر دیا۔ یہ طریقہ قدرے زیادہ قابل فہم تھا۔ اس لئے جلد ہی لوگوں نے اسے اپنا لیا۔ چیزوں اور جانوروں کی انفرادی اشکال تحریری پیغامات دینے کے لئے بطور زبان استعمال ہونے لگیں اور یہی اشکال رفتہ رفتہ فن مصوری کی شکل اختیار کر گئیں۔ شروع شروع میں اشکال ٹیڑھی میڑھی لکیروں سے بنائی گئیں۔ لیکن بعد میں جب لوگ علم ہندسہ سے واقف ہوتے تو ان اشکال کو باقاعدہ کونے اور خم دیے جانے لگے۔ واقعات کی اشکال بناتے وقت درختوں ، جانوروں، پہاڑوں، پھولوں اور بیل بوٹوں کا اضافہ ہونے لگا۔ پھولوں کے رنگوں سے متاثر ہو کر اشکال میں رنگوں کا اضافہ ہوا۔ غاروں سے باہر نکل کر انسان نے جب اپنی رہائش گاہ بنائی تو اس نے ان اشکال سے دیواروں کو سجانا شروع کیا۔ آبادی میں اضافے کے ساتھ ساتھ جب لوگوں نے مختلف پیشے اپنائے تو چند لوگوں نے مصوری کو بھی بطور پیشہ اپنا لیا۔ مذہب کے عمل دخل کے ساتھ ہی جب دیوی دیوتاؤں کی تصاویر بننے لگیں اور ان سے عبادت گاہوں، رہائش گاہوں کو سجایا جانے لگا تو اس سے فن مصوری ترقی کے ایک نئے دور میں داخل ہو گیا۔

1.3 - ڈرائنگ (Drawing)

تعریف: ڈرائنگ انگریزی کے لفظ (Draw) سے لیا گیا ہے جس کے معنی کھینچنا کے ہیں۔ جب بہت سے خطوط (لائنیں یا لکیریں) اس ترتیب سے کھینچی جائیں کہ ان سے کوئی با معنی شکل یا خاکہ بن جائے تو اس عمل کو ڈرائنگ کہتے ہیں۔

1.4 - مصوری اور ڈرائنگ میں فرق :

(Difference between Painting and Drawing)

مصوری میں تصویر ، خاکہ،نقشہ یا نمونہ برش اور رنگوں کی مدد سے بنایا جاتا ہے۔ جبکہ پینسل یا پین سے بنے ہوئے خاکے، نقشے یا نمونے کو ڈرائنگ کہتے ہیں۔

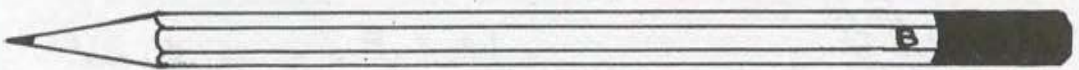
1.5 - ماڈل ڈرائنگ (Model Drawing)

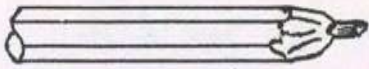
کسی شے کو سامنے رکھ کر اس کی مشابہ شکل کاغذ پر بنا دینے کو ماڈل ڈرائنگ کہتے ہیں۔ اس کی مکمل تشریح آپ باب نمبر 3 میں پڑھیں گے۔

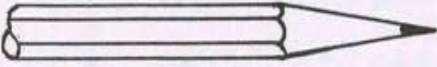
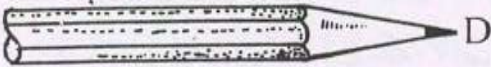
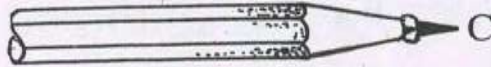
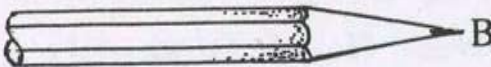
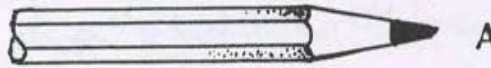
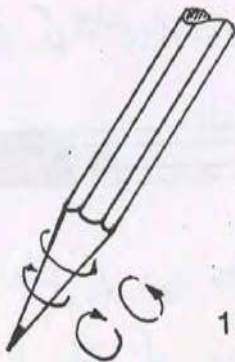
1.6 - آرٹ اینڈ ڈرائنگ میں استعمال ہونے والی اشیاء

پینسل، برُش، کاغذ، ربڑ، پیلٹ، رنگ، رومال، ڈرائنگ بکس اور ڈرائنگ بورڈ وغیرہ۔

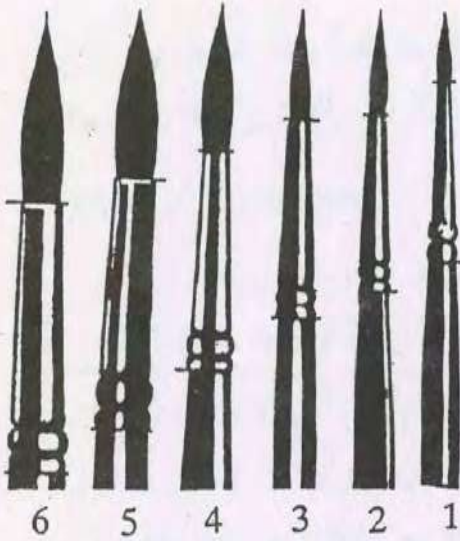
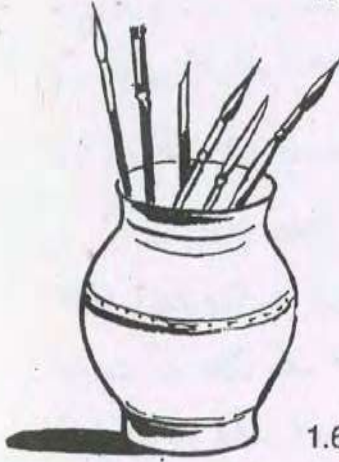
1.7 - پینسل (Pencil)

آرٹ اور ڈرائنگ کا کام بنیادی طور پر پینسل سے ہی کیا جاتا ہے ۔ شکل نمبر1.1 اس لئے طلبہ کو پینسل کی خوبی اور اس کے مختلف درجوں کے بارے میں ضرور علم ہونا چاہئے۔ درجوں (Grades) میں صرف H اور B استعمال ہوتے ہیں۔ H سے مراد سخت (Hard) اور B سے مراد سیاہ (Black) اور نرم کے ہیں۔ جوں جوں H اور B کے حروف کی تعداد بڑھتی جاتی ہے۔ سختی اور نرمی میں اضافہ ہوتا جاتا ہے۔ H سے HH زیادہ سخت اور HHH اس سے بھی زیادہ سخت ہوتی ہے۔ اسی طرح 9H تک پینسل بہت ہی سخت ہو جاتی ہے۔ B سے BB سیاہ اور نرم اور BBB اس سے بھی زیادہ سیاہ اور نرم ہوتی ہے۔ حتیٰ کہ 7B تک پینسل بہت ہی سیاہ اور نرم ہو جاتی ہے۔ HB پینسل عام استعمال کے لئے ہوتی ہے۔ H مقدار کی پینسلیں ٹیکنیکل ڈرائنگ میں اور B مقدار کی پینسلیں آرٹ اینڈ ماڈل ڈرائنگ میں استعمال ہوتی ہیں۔

شکل نمبر1.1

پینسل کو ہمیشہ پینسل تراش (Sharpner) کی مدد سے بنائیں۔ چاقو ، چھری یا بلیڈ کی مدد سے بنائی جانے والی پینسل اچھی طرح نہیں بنتی۔

شکل نمبر1.2

پینسل کا سکہ نوکدار بنانے کے لئے ریگ مال پر رگڑیں۔ چاقو اور پینسل تراش سے بنی ہوئی پینسل کا فرق تصویر سے واضح ہے۔
شکل نمبر 1.2

شکل نمبر1.3

شکل نمبر1.3 میں A پینسل ناقص تیز ہے کیونکہ اس کا سکہ زیادہ موٹا ہے۔ اسی طرح B اور C بھی غلط ہیں۔کیونکہ ان کا سکہ زیادہ باریک ہے۔ D پینسل بالکل صحیح اور درست تیز کی گئی ہے۔

شکل نمبر1.4

ڈرائنگ بنانے کے دوران پینسل کو گھماتے رہنا چاہیئے۔ جیسا کہ شکل نمبر1.4 سے ظاہر ہے۔تاکہ ایک ہی طرف سے سکہ گھس کر پینسل کی نوک خراب نہ ہو جائے۔

1.8 - برش (Brushes)

شکل نمبر 1.5

ڈرائنگ کو آبی رنگ کرنے کے لئے مختلف نمبروں کے برش استعمال ہوتے ہیں۔ یہ برش بازار سے مل جاتے ہیں اور نمبر کے لحاظ سے باریک سے موٹے کی طرف شمار کئے جاتے ہیں۔ مثلاً ایک نمبر کا برش بہت ہی باریک۔ دو نمبر اس سے زیادہ موٹا، تین نمبر اس سے زیادہ موٹا ہو گا۔ اسی طرح جوں جوں نمبر کی مقدار بڑھتی جائے گی برش بھی چوڑائی یا موٹائی میں بڑھتا جائے گا۔ جیسا کہ شکل نمبر 1.5 سے ظاہر ہے۔ دوران استعمال برش کو زیادہ دیر پانی میں نہیں رہنا چاہیے۔ استعمال کے فوراً بعد برش کو اچھی طرح صاف کریں اور اسے کسی برتن میں سیدھا رکھیں۔ جیسا کہ شکل نمبر 1.6 میں دکھایا گیا ہے۔

شکل نمبر 1.6

1.9 - کاغذ (Paper)

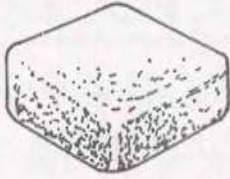
کاغذ کی بے شمار قسمیں ہیں۔ ڈرائنگ میں استعمال کئے جانے والے کاغذوں کی تفصیل درج ذیل ہے۔

1 - سادہ ڈرائنگ پیپر۔ 2 - سکول آرٹ پیپر۔ 3 - سکالر پیپر۔ 4 - کارٹریج پیپر وغیرہ۔

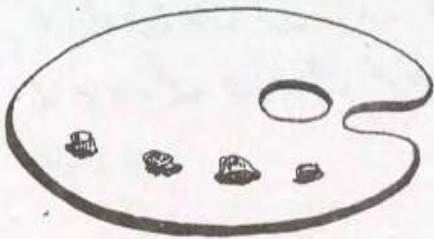
مذکورہ ناموں سے یہ کاغذ بازار میں دستیاب ہیں۔ ڈرائنگ کے لئے سادہ ڈرائنگ پیپر ہی موزوں ہوتا ہے۔ کارٹریج پیپر پر بھی پینسل، سیاہی اور آبی رنگوں سے بآسانی مصوّری ہو سکتی ہے۔ماڈلنگ اور

منظر کشی کے لئے سکول آرٹ اور سکالر پیپر نہایت موزوں ہیں۔ ڈرائنگ کاغذ مختلف سائز میں دستیاب ہیں۔ لیکن سکول میں استعمال کے لئے 250x375 ملی میٹر پیمائش کا کاغذ مناسب ہوتا ہے۔

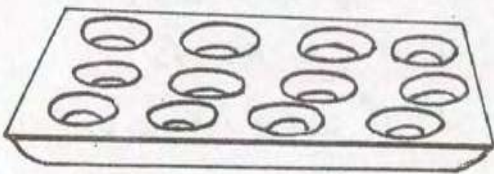
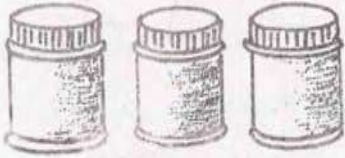
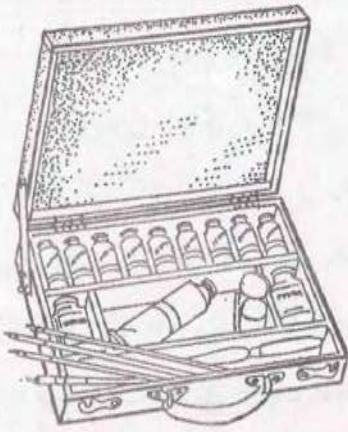
1.10 ۔ ربڑ (Rubber)

ربڑ ڈرائنگ کے لوازمات کا اہم جزو ہے۔ یہ پینسل کی غیر ضروری لکیروں کو مٹانے کے کام آتا ہے ۔ ہر طالب علم کے پاس اس کا ہونا ضروری ہے۔ ربڑ کا استعمال جہاں تک ہو سکے کم کرنا چاہیئے کیونکہ زیادہ استعمال سے کاغذ چھل کر خراب ہو جاتا ہے۔ خریدتے وقت عمدہ قسم کا ربڑ خریدنا چاہیئے۔ شکل نمبر 1.7

شکل نمبر 1.7

1.11 ۔ رنگ حل کرنے والی تختی (Palette)

اسے سٹوڈیو پیلٹ بھی کہتے ہیں۔ یہ لکڑی یا ہارڈ بورڈ سے بنی ہوتی ہے۔ اس پر ضرورت کے مطابق رنگ نکال کر علیحدہ رکھے جاتے ہیں اور بوقت ضرورت آپس میں ملا کر استعمال کیئے جاتے ہیں۔ شکل نمبر 1.8

شکل نمبر 1.8

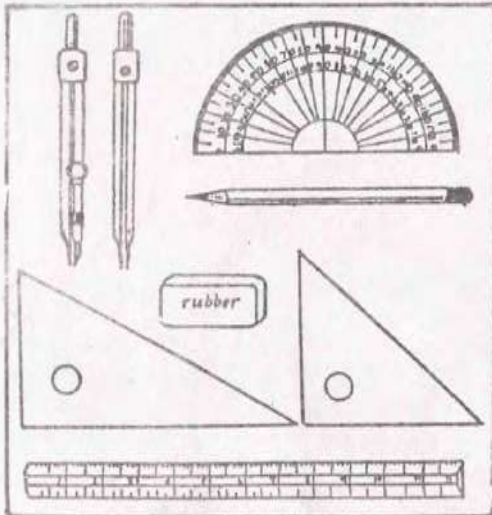
1.12 ۔ رنگ گھولنے کی پلیٹ (Palette)

آبی رنگوں کو حل کرنے کے لئے کلر پیلٹس بازار سے بنی بنائی مل سکتی ہیں۔ ان کی بجائے کوئی بھی پلیٹ یا طشتری استعمال کر سکتے ہیں۔ رنگوں کو ہمیشہ علیحدہ علیحدہ حل کرنا چاہیئے

شکل نمبر 1.9

شکل نمبر 1.10

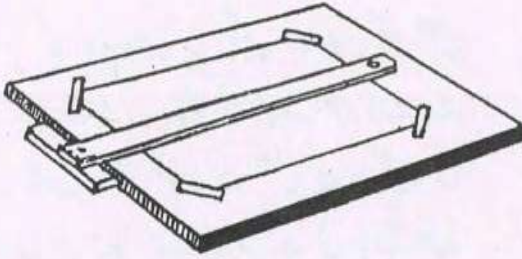
اور کوئی رنگ بغیر ضرورت کے دوسرے رنگ میں نہیں ملانا چاہیئے ورنہ مطلوبہ رنگ حاصل کرنا مشکل ہو جاتے گا۔(شکل نمبر 1.9)

1.13 ۔رنگ (Colours)

یہ عام طور پر رنگین پینسلوں کی شکل میں چھوٹے بڑے سائز کی ٹیوبوں میں ڈبے کے اندر چھوٹی بڑی ٹکیوں کی شکل میں یا شیشے کی بوتلوں میں بنے بناتے بازار سے مل جاتے ہیں۔ (شکل نمبر 1.10)

شکل نمبر 1.11

1.14 ۔ ڈرائنگ بکس (Drawing Box)

اس میں پرکار، ڈیوائڈر، سیٹ سکوتر ، پروٹریکٹر، رولنگ پین اور پیمانہ وغیرہ ہوتے ہیں۔ بازار میں مختلف ممالک کے تیار کردہ ڈرائنگ بکس دستیاب ہیں۔ ان میں سے مناسب دام کا بکس خریدنا چاہیئے۔(شکل نمبر 1.11)

1.15 - ڈرائنگ بورڈ (Drawing Board)

آرٹ اینڈ ڈرائنگ کا کام کرنے کے لئے کاغذ کو کسی ہموار جگہ پر رکھنا نہایت ضروری ہوتا ہے۔ اس مقصد کے لئے ڈرائنگ بورڈ استعمال کیا جاتا ہے۔ شکل نمبر 1.12 ۔ کاغذ کو ڈرائنگ بورڈ پر چسپاں کرنے کے لئے عرصہ سے ڈرائنگ پن کا استعمال کیا جا رہا ہے ۔ چونکہ ڈرائنگ پن کے مسلسل استعمال سے ڈرائنگ بورڈ کی سطح خراب ہو جاتی ہے۔ اس لئے اب شفاف ٹیپ کا استعمال عام ہو رہا ہے۔ اس سے ڈرائنگ بورڈ کی سطح خراب نہیں ہوتی۔

شکل نمبر 1.12

باب نمبر2

آرٹ کے بنیادی عناصر اور اصول
(Basic Elements and Principles of ART)

کسی خاکے، نقشے، نمونے یا تصویر میں خوبصورتی پیدا کرنے کے لئے دو عناصر کارفرما ہوتے ہیں۔ جو درج ذیل ہیں۔

1 ۔ ترکیبی عناصر (Forming Elements)

2 ۔ جمالیاتی عناصر (Aesthetic Elements)

2.1 ۔ ترکیبی عناصر :

یہ وہ عناصر ہوتے ہیں جن سے مل کر کوئی تصویر، خاکہ، نقشہ یا نمونہ بنتا ہے۔ انہیں بنیادی عناصر یا اجزائے تصویر بھی کہتے ہیں۔ مثلاً

(i) ۔ خطوط (Lines)

(ii) ۔ شکل (Shape)

(iii) ۔ روشنی اور سایہ (Light and Shade)

(iv) ۔ رنگ (Colour)

(v) ۔ سطحی بناوٹ یا بافت (Texture)

2.2 ۔ جمالیاتی عناصر :

یہ وہ عناصر اور اصول ہیں جو کسی تصویر کو موثر اور دلکش بناتے ہیں۔ جن سے کسی تصویر کے فنی کمال اور جمالیاتی خوبیوں کا اندازہ لگایا جا سکتا ہے۔ کسی تصویر کو فنی شاہکار بنانے کے لئے ترکیبی عناصر کے ساتھ ساتھ جمالیاتی عناصر کا ہونا بھی لازمی ہے۔ جو درج ذیل ہیں۔

(i) ۔ ترتیب دینا (Composition)

(ii) ۔ نسبت و تناسب **(Ratio and Proportion)**

(iii) ۔ ہم آہنگی (Harmony)

(iv) ۔ توازن (Balance)

(v) ۔ تناظر (Perspective)

(vi) ۔ روانی (Rhythm)

2.3 ۔ ترکیبی عناصر کی تفصیل:

1 ۔ خطوط: (Lines)

دنیا میں جتنی بھی زبانیں بولی جاتی ہیں۔ ہر ایک کے حروفِ تہجی ہوتے ہیں جیسا کہ اردو میں ا، ب، پ، ت انگریزی میں ABCD وغیرہ۔ ڈرائنگ بھی ایک فنی زبان ہے اور اس کے حروف تہجی وہ خطوط ہیں جن کی مدد سے خاکہ تیار کیاجاتا ہے ۔ آپ جانتے ہیں کہ اگر الفاظ کے ہجے (Spellings) غلط ہو جائیں تو عبارت ناقابل فہم ہو جاتی ہے۔ اسی طرح خطوط کی ناقص بناوٹ اور غلط استعمال سے ایسے خاکے بن جاتے ہیں جن سے صحیح مطلب اخذ کرنا مشکل ہو جاتا ہے۔ لہٰذا ڈرائنگ کے خطوط کا علم حاصل کئے بغیر ڈرائنگ بنانا، سمجھنا اور استعمال کرنا مشکل ہے۔ خطوط کے ہلکے، گہرے ، ترچھے ، ٹیڑھے

شکل نمبر 2.1

ہموار اور ناہموار ہونے سے مختلف کیفیات اور جذبات کا احساس ہوتا ہے ۔ بلکہ مختلف موٹائی کے خطوط کو دور و نزدیک کرکے مختلف تاثرات پیدا کئے جا سکتے ہیں۔ گہرے ٹھوس خطوط مستقل مزاجی، قوت

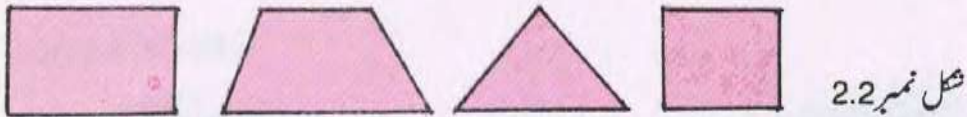
اور طاقت کو ظاہر کرتے ہیں ۔جبکہ باریک اور ہلکے خطوط نفاست، نزاکت اور کمزوری کے مظہر ہوتے ہیں۔ کمزور خطوط، ناہمواری، دماغی پریشانی اور فکرمندی کی علامت ہیں۔ گاڑھے اور واضح خطوط قریب کو اور ہلکے دھندلے خطوط دُوری کو ظاہر کرتے ہیں۔ جو خطوط مختلف کیفیات کا اظہار کرتے ہیں ان کو آرٹ کے اشارات کہتے ہیں۔ جیسا کہ شکل نمبر 2.1 سے ظاہر ہے۔ (ٹیکنیکل ڈرائنگ کے اشارات ان سے مختلف ہوتے ہیں)۔

2 - شکل (Shape)

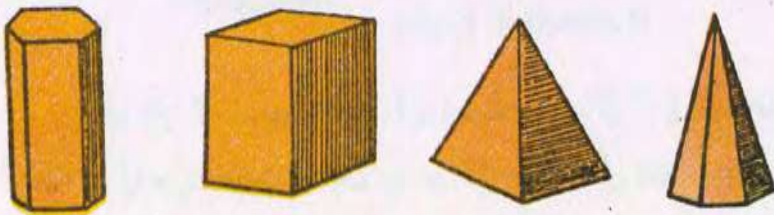
خط یا خطوط جب کسی جگہ کو گھیر لیتے ہیں تو شکل بن جاتی ہے۔ شکل کے بیرونی خط کو بارڈر لائن یا باؤنڈری لائن کہتے ہیں۔ شکلیں دو قسم کی ہوتی ہیں۔

(i) سادہ اشکال (ii) ٹھوس اشکال

i - سادہ اشکال: (Plain Shapes)

ان میں صرف لمبائی اور چوڑائی ہوتی ہے جس سے ان کے رقبے کا اندازہ لگایا جا سکتا ہے۔ شکل نمبر 2.2

شکل نمبر 2.2

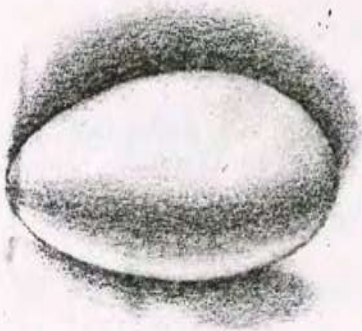
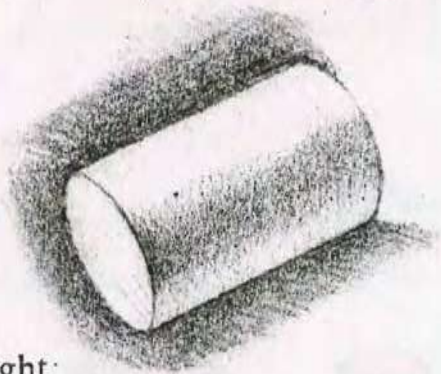
ii - ٹھوس اشکال: (Solid Shapes)

ان میں لمبائی، چوڑائی اور اونچائی ہوتی ہے۔ جس سے ان میں حجم پیدا ہو جاتا ہے۔ دنیا کی تمام اشیا ٹھوس اور سادہ اشکال سے مل کر بنی ہیں۔(شکل نمبر 2.2a)مختلف شکلوں کا مطلب بھی مختلف

شکل نمبر 2.2a

ہوتا ہے دو یا تین اشکال کو مربوط کر دیا جائے تو ان کے اثر میں تبدیلی واقع ہو جاتی ہے۔ بڑی شکل میں پھیلاؤ اور آزادی کا احساس ہوتا ہے ۔ جبکہ چھوٹی شکل میں گھٹن اور تنگی محسوس ہوتی ہے۔ کسی شکل کے مؤثر ہونے کا انحصار اس کی بناوٹ اور ظاہری سطح پر بھی ہوتا ہے ۔ چکنی اشیا ، چمکدار اور کھردری اور دھندلی اشیا نسبتاً کم چمکدار ہوں گی۔ جس شکل پر نگاہ چلتی پھرتی رہے وہ زیادہ مؤثر ہو گی اور جس پر نگاہ رک جائے اس کا اثر کم ہوتا ہے ۔ اس لئے اشکال آسان اور سادہ بنانی چاہئیں۔ تصویر میں اشکال ایک جیسی نہ بنائی جائیں بلکہ چھوٹی، بڑی، متوازی اور تناسب بھی ہوں۔ اس طرح سے ان میں روانی اور ہم آہنگی پیدا ہو گی اور ان کا اثر خوشگوار ہو گا۔

3۔ روشنی اور سایہ: (Light and Shade)

آپ کسی چیز کو دیکھیں اس کے ایک طرف روشنی اور دوسری طرف سایہ نظر آئے گا۔ جس رخ پر شعاعیں پڑ رہی ہوں گی وہ روشن ہو گا اور دوسرے رُخ پر سایہ ہو گا (شکل نمبر 2.3)

Direct Light

شکل نمبر 2.3 Reflected Light

کسی چیز کا سایہ اور مدارج ٹون (سائے کا بتدریج کم یا زیادہ ہونا) کو صحیح طور پر ظاہر کرنے سے اس کی مزید وضاحت ہو جاتی ہے اور خوبصورتی میں بھی اضافہ ہو جاتا ہے ۔

کسی تصویر میں سادگی اور صفائی اسی وقت آ سکتی ہے جب خطوط اشکال اور مقدارِ روشنی میں سادگی ہو۔ مقدارِ روشنی خطوط کو ہلکا گہرا دور نزدیک اور ایک دوسرے پر آڑھا ترچھا کرکے بھی حاصل کی جا سکتی ہے۔ مقدارِ روشنی رنگوں سے بھی حاصل کی جا سکتی ہے۔ بعض رنگ ٹھنڈے اور بعض گرم تاثر پیدا کرتے ہیں۔ ان کے استعمال سے بھی مقدار روشنی پیدا ہو سکتی ہے۔ اس کام میں مہارت حاصل کرنے کے لئے کافی مشق کی ضرورت ہے۔

4 ۔رنگ (Colour)

رنگ نہ صرف انسانی زندگی میں حُسن بکھیرتے ہیں بلکہ کائنات کو بھی حسین بناتے ہیں۔ دنیا بھر کی خُوبصورتی اور چونکا دینے والی دل کشی سب انہی کی بدولت ہے۔ مشاہدہ کی بات ہے کہ ہر مرد و زن، چھوٹے بڑے، جواں بوڑھے خواہ کسی نسل سے بھی تعلق رکھتے ہوں۔ سبھی رنگین چیزوں کے دلدادہ ہوتے ہیں اور انہیں پسند کرتے ہیں۔ زندگی کا کوئی شعبہ ان کے اثر سے خالی نہیں۔ رنگ اللہ تعالیٰ کی عنایت ہیں۔ اس ذات نے اس دنیا کو حسین و جمیل بنانے کیلئے سورج کی شعاعوں میں سات رنگ عنایت فرمائے ہیں۔ بارش کے بعد قوس وقزح (سات رنگی دھنک) آسمان پر ظاہر ہوتی ہے وہ اس بات کا ثبوت ہے ۔ انسان نے اپنی ضروریات کیلئے یہ رنگ مختلف اشیا سے حاصل کر لیے ہیں۔

(i) آرٹ کے ابتدائی رنگ (Primary Colours of Art)

سُرخ، نیلا، پیلا ابتدائی رنگ ہیں۔ شکل نمبر 2.4

شکل نمبر 2.4

یہ بالکل خالص حالت میں ہوتے ہیں۔ان میں کسی دوسرے رنگ کی ملاوٹ نہیں ہوتی۔اس لئے انہیں مفرد رنگ (Basic Colours) بھی کہتے ہیں۔

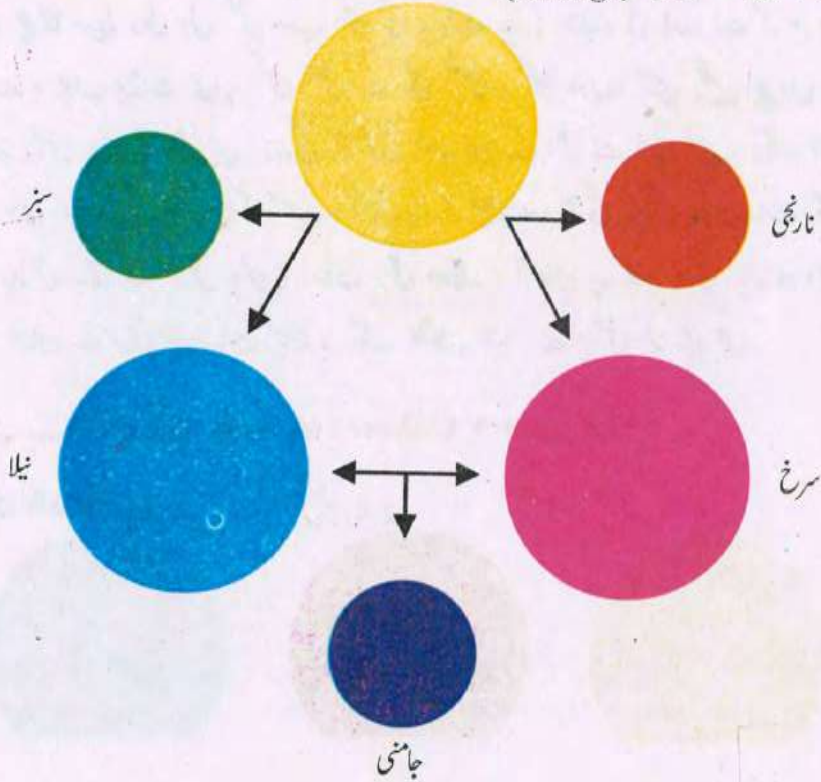
اگر تینوں ابتدائی رنگوں کو برابر میں ملا دیا جائے تو سیاہی مائل بھورا یعنی گرے (Grey) رنگ بنے گا۔

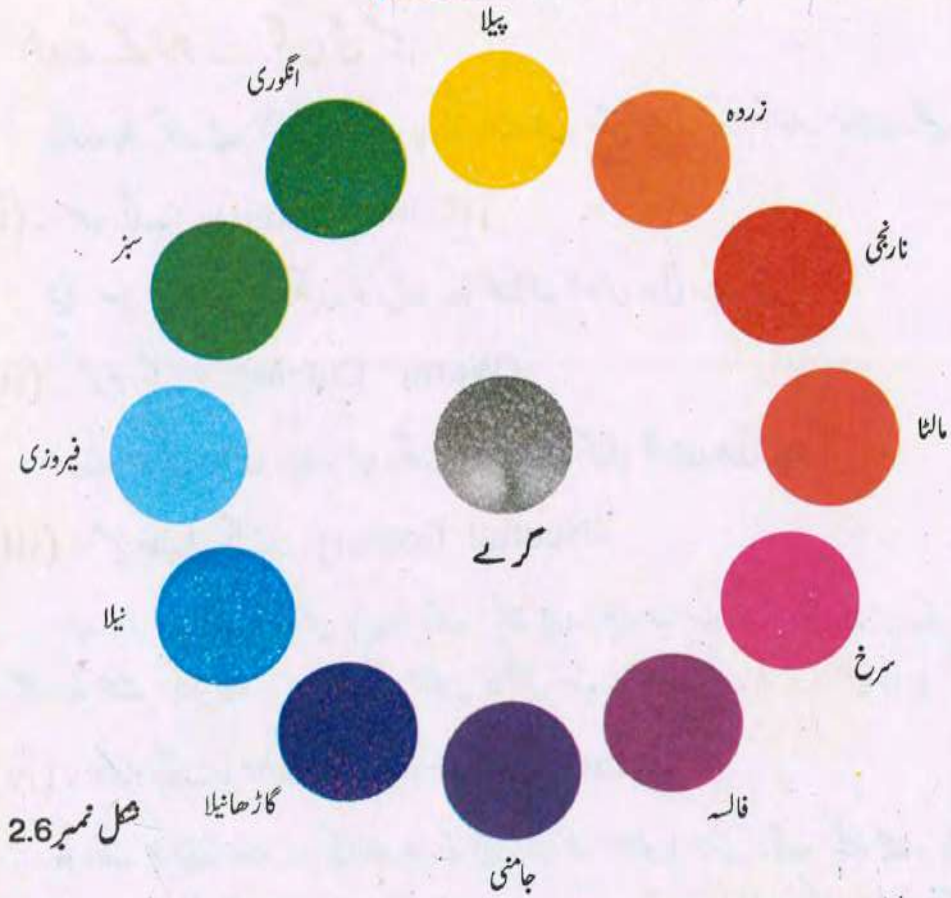
(ii) ثانوی رنگ (Secondary Colours)

ان تینوں بنیادی رنگوں کو آپس میں ملانے سے مزید تین رنگ حاصل ہوتے ہیں۔جنہیں ثانوی رنگ کہتے ہیں۔ (شکل نمبر 2.5) مثلاً

سُرخ + نیلا = جامنی (Violet)

نیلا + پیلا = سبز (Green)

سُرخ + پیلا = نارنجی (Orange)

شکل نمبر 2.5

(iii) ۔ درمیانی رنگ (Intermediate Colours)

شکل نمبر 2.6

ابتدائی اور ثانوی رنگوں کو آپس میں برابر برابر مقدار میں ملانے سے مزید چھ رنگ بنتے ہیں۔ جنہیں درمیانی رنگ کہتے ہیں (شکل نمبر 2.6)۔ مثلاً

(i) سرخ + نارنجی = سرخی مائل نارنجی یا مالٹا (Red Orange)

(ii) پیلا + نارنجی = پیلاہٹ مائل نارنجی یا زردہ (Yellow Orange)

(iii) پیلا + سبز = پیلاہٹ مائل سبز یا انگوری (Yellow Green)

(iv) نیلا + سبز = نیلاہٹ مائل سبز یا فیروزی (Blue Green)

(v) نیلا + جامنی = نیلاہٹ مائل جامنی یا گاڑھا نیلا (Blue Violet)

(vi) سرخ + جامنی = سرخی مائل جامنی یا فالسہ (Red Violet)

اثرات کے لحاظ سے رنگوں کی تقسیم۔

مذکورہ بالا رنگوں میں مختلف تاثرات پائے جاتے ہیں۔ مثلاً گرم۔ سرد۔ متضاد۔ معاون وغیرہ مثلاً

(i)۔ سرد رنگ: (Cool Colour)

نیلا۔ سبز۔ فیروزی۔ ان رنگوں کو دیکھنے سے ٹھنڈک محسوس ہوتی ہے۔

(ii)۔ گرم رنگ: (Warm Colour)

سرخ۔ نارنجی۔ جامنی۔ پیلا ۔ ان رنگوں کو دیکھنے سے گرمی محسوس ہوتی ہے۔

(iii)۔ غیر جانبدار رنگ: (Neutral Colour)

سفید اور سیاہ رنگوں کو غیر جانبدار رنگ کہتے ہیں۔ سفید اور سیاہ کو ملانے سے جو رنگ حاصل ہو گا اسے ٹنٹ کہتے ہیں۔ ۔ رنگ کی مختلف طاقتیں سفید اور سیاہ رنگ ملا کر حاصل کی جا سکتی ہیں۔

(iv)۔ متضاد رنگ یا مخالف رنگ: (Contrast Colour)

وہ رنگ جو ایک دوسرے کی ضد ہوتے ہیں۔ ان کو متضاد یا مخالف رنگ کہتے ہیں ۔ جیسے سفید کا متضاد سیاہ، سرخ کا متضاد سبز، نیلے کا متضاد پیلا اور فیروزی کا نارنجی۔ متضاد رنگ ایک دوسرے سے تعاون نہیں کرتے بلکہ ایک دوسرے کو نمایاں کر کے پیش کرتے ہیں۔

(v)۔ معاون رنگ یا دوست رنگ : (Friendly Colour)

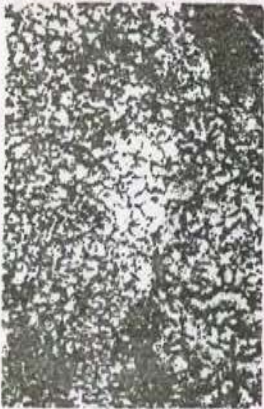
معاون رنگوں کو ساتھی یا دوست رنگ بھی کہتے ہیں۔ دوست رنگوں کے استعمال سے بھی ڈیزائن میں خوبصورتی پیدا ہوتی ہے۔ ان کا اثر سکون بخش ہوتا ہے۔ معاون رنگوں کی ترتیب درج ذیل ہے۔

(i)۔ پیلا، نارنجی، سرخ

(ii)۔ فیروزی، نیلا، جامنی۔

(iii)۔ سبز، انگوری، پیلا

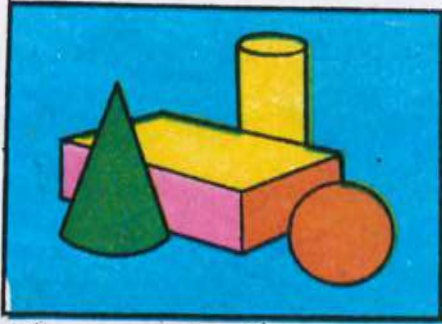
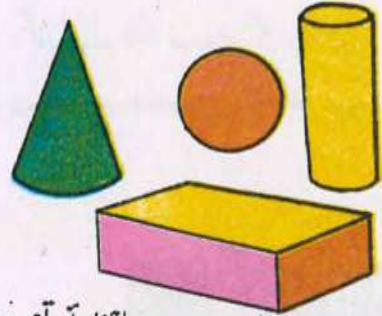
5۔ بافت یا سطحی بناوٹ (Texture)

کسی شے کی اندرونی یا بیرونی سطح کی بناوٹ میں تغیر و تبدل سے حاصل کردہ تاثر کو سطح کی بافت کہا جاتا ہے۔ مثلاً سطح صاف، کھردری، ملائم، ابھری ہوئی ہو سکتی ہے۔ اس کے علاوہ، گرمی یا ٹھنڈک کا احساس دے سکتی ہے۔ گیلی یا خشک ہونے کا تاثر دے سکتی ہے۔ رنگوں کے اختلاف سے بھی دلچسپ بافت حاصل کی جا سکتی ہے۔ مختلف سطحی تاثرات اور مختلف سطحی بناوٹ سے، خوبصورت اور دلفریب ڈیزائن بنائے جا سکتے ہیں۔ جیسا کہ شکل نمبر 2.7 سے ظاہر ہے۔

شکل نمبر 2.7

2.4 ۔ جمالیاتی عناصر کی تفصیل (Details of Aesthetic Elements)

اس سے پہلے ہم وہ عناصر پڑھ چکے ہیں جو تصویر بنانے میں اپنا اہم کردار ادا کرتے ہیں۔ اب اُن عناصر کا ذکر کیا جائے گا جن سے تصویر میں خوبصورتی پیدا ہوتی ہے۔ یہ عناصر تصویر کو مؤثر بنانے میں پیش پیش ہوتے ہیں۔ ان کی تفصیل اگلے صفحات پر دی گئی ہے۔

1 ۔ ترتیب دینا (Composition)

تصویر بناتے وقت اجزائے تصویر کو کاغذ پر اس طرح ترتیب دیا جائے کہ تصویر دلکش اور خوبصورت نظر آئے اور اس میں کشش اور مرکزیت پیدا ہو جائے۔ تو اسے کمپوزیشن کہتے ہیں۔ جس طرح تصویر نمبر 2.8 سے ظاہر ہے۔

کمپوزیشن

اجزائے تصویر

کمپوزیشن

اجزائے تصویر

شکل نمبر 2.8

2 ۔ نسبت (Ratio)

ڈرائنگ کی اصطلاح میں دو یا دو سے زیادہ اشیا کا پیمائش اور حجم کے لحاظ سے باہمی تعلق

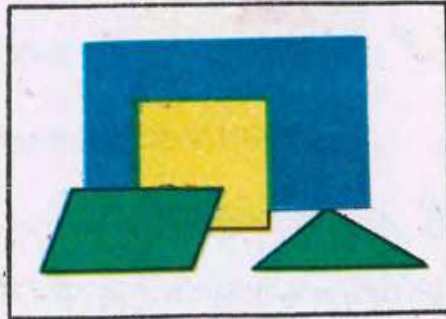
شکل نمبر2.9

شکل نمبر2.10

نسبت کہلاتا ہے۔ تصویر میں بوتل اور سنگترہ کا تعلق ظاہر کیا گیا ہے(شکل نمبر2.9)۔ آپ جانتے ہیں کہ بوتل کی اونچائی سنگترہ سے زیادہ ہوتی ہے لہٰذا تصویر میں بھی بوتل اونچائی میں زیادہ بنائی گئی ہے۔ موٹائی میں قریباً دونوں اشیا برابر ہوتی ہیں۔ لہٰذا موٹائی میں دونوں کو برابر رکھا گیا ہے۔ پس بڑی شے کو بڑا اور چھوٹی شے کو چھوٹا بنانے سے جو باہمی تعلق پیدا ہوا ہے اسے نسبت کہتے ہیں۔ لہٰذا تصویر۔یا ماڈل ڈرائنگ میں اشیا۔ کی باہمی نسبت کو قائم رکھ کر ہی خوبصورتی اور دلکشی پیدا کی جا سکتی ہے۔جب کہ بغیر نسبت کے بنی ہوئی ڈرائنگ غلط ہو گی۔ جیسا کہ شکل نمبر2.10 سے ظاہر ہے۔

3 ۔ ہم آہنگی (Harmony)

ترتیب اور مطابقت کو حُسن کہا جاتا ہے ۔ مختلف چیزوں یا ان کے تمام تر اجزا۔ کے باہم مربوط و

شکل نمبر2.11

متحد ہونے سے جو خوش ترتیبی پیدا ہوتی ہے اسے ہم آہنگی کہتے ہیں۔ گویا مختلف چیزوں کو ایک دوسرے سے مناسب فاصلے پر سجانا ہی ہم آہنگی ہے۔ جیسا کہ شکل نمبر2.11 سے ظاہر ہے۔

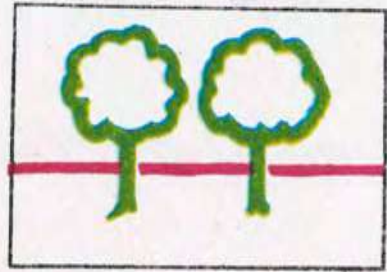
4 ۔ توازن (Balance)

سیدھا کھڑا ہوتے اور چلنے کے عمل میں ایک توازن کارگر ہوتا ہے۔ اگر یہ توازن برقرار نہ رہے تو انسان گر جاتا ہے ۔ ایک شعبدہ باز رسی پر چلتے ہوئے بانس کی مدد سے اپنے توازن کو قائم رکھتا ہے۔ آرٹ میں بھی توازن اسی مفہوم میں استعمال ہوتا ہے۔ یہ توازن دو طرح سے حاصل کیا جاتا ہے۔

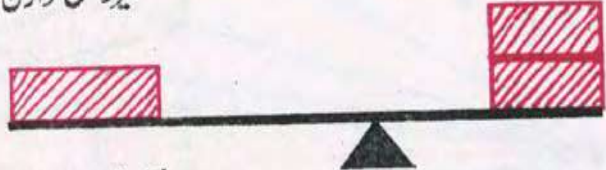
(i) ۔ مشابہ اور رسمی توازن (ii) ۔ خلافِ معمول اور غیر رسمی توازن ۔

(i) ۔ مشابہ اور رسمی توازن : (Formal Balance)

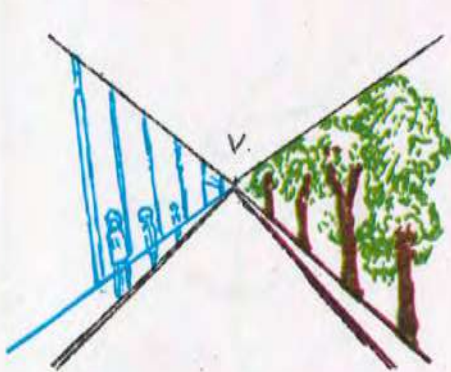
مشابہ اور رسمی توازن قائم کرنے کا آسان طریقہ یہ ہے کہ دونوں طرف کی اشکال اپنی جسامت، رنگ اور وضع میں یکساں ہوں۔ اشیا کی ترتیب ترازو کے دو پلڑوں کے قاعدہ پر کی گئی ہو۔ دیکھنے میں یہ توازن پر تکلف اور مستحکم ہو گا۔ مگر اس طرح کے توازن سے جلد اکتاہٹ کا احساس ہونے لگتا ہے۔ (شکل نمبر 2.12)

شکل نمبر 2.12 رسمی توازن

(ii) ۔ خلاف معمول اور غیر رسمی توازن: (Informal Bal ance)

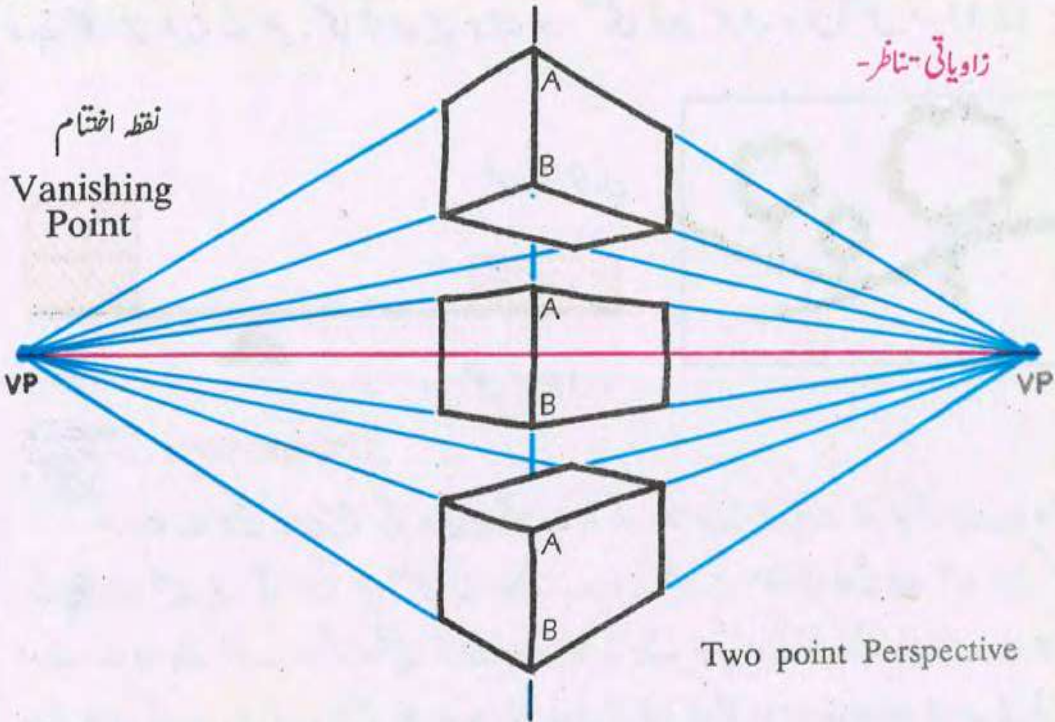
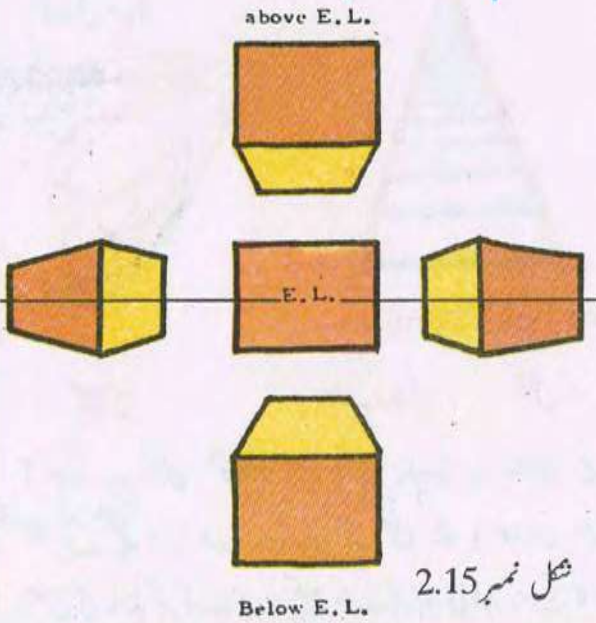
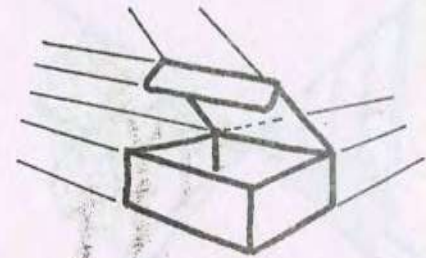
غیر رسمی توازن میں رنگ، اشکال کی وضع اور قامت میں تو فرق ہو گا لیکن پھر بھی کچھ کچھ یگانگت قائم رہے گی۔ مثلاً ایک طرف ایک بڑی شے رکھی ہے تو دوسری جانب دو چھوٹی اشیا رکھ کر ایک توازن قائم کیا جاتے گا۔ گو چیزوں کی قامت، وضع اور رنگ میں فرق ہو گا لیکن حجم متوازن

رہے گا۔ اس طرح کے غیر رسمی توازن میں جدّت اور تخلیقی قوت کارفرما ہوگی۔(شکل نمبر 2.13)

شکل نمبر 2.13

5 ۔ تناظر (Perspective)

اگر ریلوے لائن کی پٹڑی کے درمیان کھڑے ہو کر دیکھا جائے تو بہت دور جا کر ریلوے لائن کی پٹڑیاں آپس میں ملتی ہوئی نظر آئیں گی۔ حالانکہ یہ دونوں آپس میں متوازی ہوتی ہیں۔ اسی طرح کسی سڑک کے درمیان کھڑے ہو کر دیکھیں تو دور جا کر سڑک تنگ ہوتی ہوئی نظر آتی ہے۔ اس سے ظاہر ہوا کہ اشیاء کے دور و نزدیک یا آگے پیچھے ہو جانے سے ان کی ظاہری شکل و صورت اور قد و قامت میں فرق

گاڑی ریلوے لائن شکل نمبر 2.14 سڑک

آ جاتا ہے لیکن حقیقت میں اصل بناوٹ یا ساخت میں کوئی تبدیلی نہیں ہوتی۔ آرٹ میں تناظر کی تعریف کچھ اس طرح سے ہے کہ کسی شے یا موزوں مشاہدہ کو کاغذ کی ہموار سطح پر اس طرح بنانا کہ وہ اصل کی مانند نظر آئے اور دیکھنے والے کو دوری اور نزدیکی کا احساس ہو تو اُسے تناظر کہتے ہیں۔(شکل نمبر 2.14)

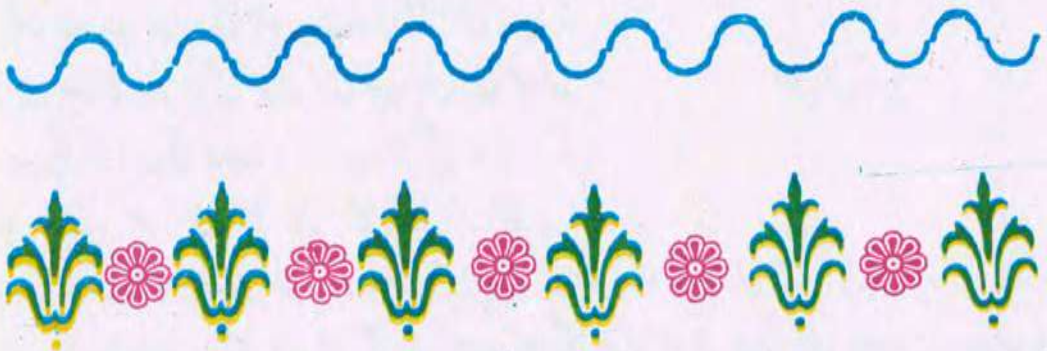
زاویاتی تناظر۔
نقطہ اختتام
Vanishing Point
A
B
VP
VP
Two point Perspective
above E. L.
E. L.
Below E. L.
خطوط ایک ہی نقطے کی طرف مائل ہیں

شکل نمبر 2.15

6 ۔ روانی (Rhythm)

روانی فنونِ لطیفہ (Fine Art) کی جان ہے۔بلکہ اگر یوں کہا جائے کہ بغیر اس کے کوئی فن پارہ مؤثر ہو ہی نہیں سکتا تو غلط نہ ہو گا۔ فن مصوّری کے لئے روانی بہت ضروری ہے۔ موسیقی میں بھی آواز کا اتار چڑھاؤ اور مختلف سُروں کے مخصوص انداز میں دہرانے سے روانی اور موزونیت کی کیفیت پیدا ہو جاتی ہے۔ اسی طرح ناچ (Dance) میں بھی اعضائے جسم کی مناسب و موزوں حرکات کے تسلسل سے روانی پیدا کی جاتی ہے۔

کسی دریا یا سمندر کے کنارے کھڑے ہو کر لہروں کے مسلسل اٹھنے اور گرتے رہنے کا مشاہدہ کیا جائے تو روانی کا اندازہ ہو جائے گا ۔ چونکہ یہ لہریں ایک خاص انداز سے اٹھتی اور گرتی رہتی ہیں ۔ اس لئے ان میں روانی پیدا ہو جاتی ہے ۔ اگر آپ ساکن پانی میں پتھر یا کنکر پھینک دیں تو دیکھیں گے کہ ایک مرکز سے مسلسل دائرے بنتے جاتے ہیں۔ ان دائروں میں ایک خاص روانی ہوتی ہے۔جو ان کے اندر دلکشی پیدا کرتی ہے۔ ڈیزائن کے دُہرانے سے بھی روانی پیدا کی جا سکتی ہے۔(شکل نمبر 2.16)

شکل نمبر 2.16

باب نمبر 3

سٹل لائف یا ماڈل ڈرائنگ
(Still Life or Model Drawing)

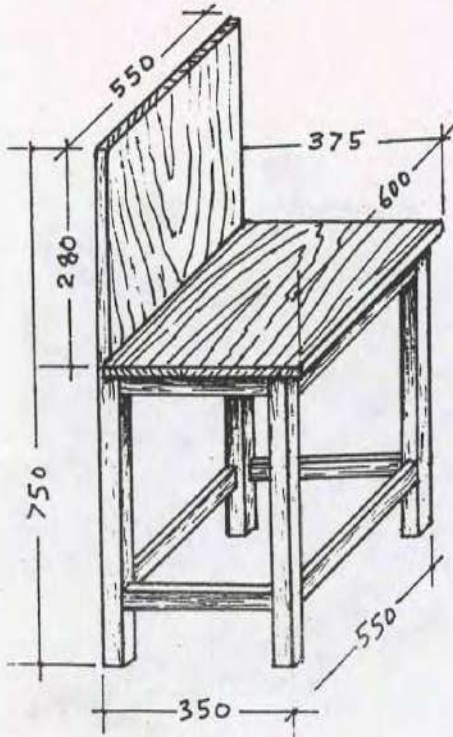
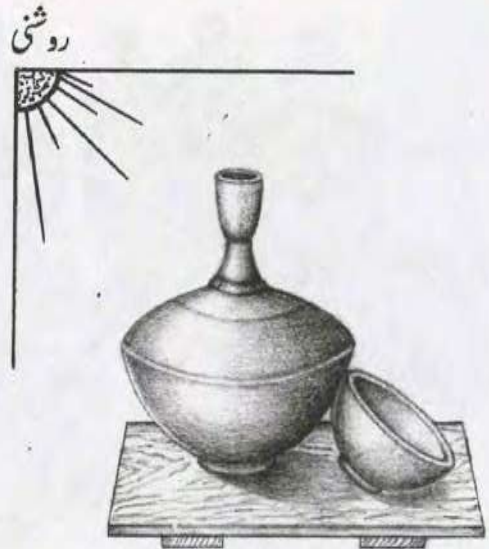
سٹل لائف کا مطلب ہے غیر ذی روح اشیا یعنی ساکت یا غیر متحرک اجسام، سٹل لائف میں روز مرّہ استعمال کی اشیاء مثلاً پھول، پھل، سبزیاں، برتن اور کھلونے وغیرہ شامل کئے جا سکتے ہیں۔ ان میں سے جب کوئی شے سامنے رکھ کر بناتے ہیں تو اس وقت وہ شے مثال یا نمونہ بن جاتی ہے ۔ اسے ماڈل کہیں گے۔ ہٰلذا حیاتِ جامد میں شامل اشیا کو سامنے رکھ کر یا دیکھ کر ہموار سطح پر ان کی اشکال بنانے کو ماڈل ڈرائنگ کہتے ہیں۔ کسی ماڈل میں ایک یا ایک سے زیادہ اشیا ہو سکتی ہیں۔ ماڈل ڈرائنگ میں کسی بھی شے کی ماہیت کا اندازہ کرنے اور پھر ہاتھ سے کاغذ پر اس کی تصویر بنانے سے قوتِ اختراع بڑھتی ہے۔ روزانہ بیسیوں اشیا ہماری نظروں سے گزرتی ہیں۔لیکن اگر محض ایک نظر دیکھنے کے بعد ہم ان کی تصویر بنانے کی کوشش کریں تو ہمیں یقیناً ناکامی ہو گی کیونکہ جب تک اس شے کو غور سے دیکھ کر اس کی نسبت و تناسب کا صحیح اندازہ نہ کر لیا جائے، ہم اس کا خاکہ نہیں تیار کر سکتے ۔

شکل نمبر 3.1

ہٰلذا اس شے کا نہ صرف غور سے مشاہدہ کرنا چاہئیے بلکہ ضروری ہو تو اس کے قریب جاکر اور چھو کر بھی دیکھ لینا چاہئیے ۔ تاکہ اس کی سطح اور ساخت کا اچھی طرح علم ہو جائے ۔اس مشاہدہ میں مہارت ہو جانے کے بعد جب بھی کوئی تصویر بنائی جائے گی۔تو اس میں خود بخود صفائی اور نفاست پیدا ہو جائے گی۔ تجربات اور مشاہدات ہمیں فوراً بتا دیتے ہیں۔کہ کسی شے کا خاکہ ہم کیونکر اور کس طرح تیار کر سکتے ہیں۔ جس کاغذ پر ڈرائنگ بنانا مطلوب ہو ۔ اس کے چاروں طرف مناسب حاشیہ چھوڑ دینا چاہئیے۔ کام کے دوران معمولی غلطیوں کی فکر نہ کریں۔ مہارت حاصل ہونے سے خود بخود اصلاح ہو جاتی ہے۔

3.1 ۔ ماڈل کو ڈرائنگ بنانے کے لئے تیار کرنا:

(To Arrange the Model for Drawing)

جماعت نہم دہم میں کم ازکم دو یا تین اشیا کو ایک جگہ رکھ کر ان کی ڈرائنگ بنائی جاتی ہے۔ ان میں گول، چوکور اشیا مثلاً صُراحی، مرتبان، پھولدان، کتاب، چوکور ڈبہ ، پھل اور سبزیاں وغیرہ یعنی روزمرّہ استعمال کی اشیاء ۔ جن اشیاء کی ماڈل ڈرائنگ بنانا مقصود ہو انہیں ماڈل سٹینڈ پر رکھا جاتا ہے۔ (شکل نمبر 2 . 3)۔ ماڈل کو ایسی جگہ ترتیب دیا جاتا ہے جہاں روشنی بائیں طرف سے 45 درجے کے زاویے سے پڑ رہی ہو۔(شکل نمبر 2 . 3)۔ ماڈل سٹینڈ کے علاوہ اگر کسی اور جگہ ماڈل کو ترتیب دینے کی

ماڈل سٹینڈ　　　شکل نمبر3.2　　　ماڈل

ضرورت پیش آئے تو اس کے نیچے ڈرائنگ بورڈ رکھنا چاہیے اور اگر ماڈل سٹینڈ میسر نہ ہو تو اس کی جگہ 45 سینٹی میٹر یعنی ڈیڑھ فٹ اونچائی کا سٹول رکھا جا سکتا ہے۔ماڈل کو ترتیب سے رکھ لینے کے بعد اس کے گردا گرد سیٹوں کو نصف دائرہ کی شکل بناتے ہوئے دو قطاروں میں لگایا جاتا ہے(شکل نمبر 3.3

پہلی قطار ماڈل سے 2 میٹر کے فاصلے پر لگائی جاتی ہے اور اس میں 6 یا 7 سیٹیں ہوتی ہیں۔ دوسری قطار میں 5 یا 6 سیٹیں ہوتی ہیں اور ماڈل سے تقریباً تین میٹر دور لگائی جاتی ہیں۔ جن کی تفصیل شکل نمبر 3.3 میں بیان کی گئی ہے۔ اس طرح ایک گروپ میں 11 یا 13 سیٹیں ہو سکتی ہیں۔ طالب علم اپنی نشست گاہ پر سٹول اور ڈیسک استعمال کرے گا۔ ماڈل سٹینڈ کے علاوہ اگر ماڈل کو زمین پر رکھنے کی ضرورت پیش آتے تو ایسی صورت میں ماڈل کے نیچے ڈرائنگ بورڈ رکھ لیا جاتا ہے اور طالب علم بھی طے شدہ اصول کے مطابق زمین پر ہی بیٹھ کر کام کر سکتے ہیں۔

شکل نمبر 3.3

3.2 ۔ صراحی اور پیالے کی ماڈل ڈرائنگ بنانا:

مقاصد:

ماڈل ڈرائنگ بنانے کے دوران آپ درج ذیل عمل سیکھیں گے۔

--- ماڈل کی نسبت لینا۔

--- مطلوبہ پیمائش میں خاکہ تیار کرنا۔

--- تیار شدہ خاکے میں پینسل شیڈ کرنا یا رنگ بھرنا۔

مطلوبہ سامان:

صراحی۔ پیالہ۔ ڈرائنگ بورڈ

لوازمات ڈرائنگ:

کاغذ۔ پینسل (HB-B-2B-3B-4B) ۔ رنگ دار پینسلیں یا واٹر کلر شفاف ٹیپ یا ڈرائنگ پن، رومال، ربڑ، پینسل تراش، برش، کلر پیلٹ، گلاس وغیرہ۔

پیشگی ہدایات:

--- سامان کو سلیقے سے اپنے پاس رکھیں۔

--- رنگوں سے اپنے کپڑوں کو بچائیں۔

--- ناقص پینسل تراش استعمال نہ کریں۔

نمبر شمار	ترتیب عمل	اشکال
1	ماڈل کے سامنے مقررہ جگہ پر بیٹھیں۔	
2	ماڈل کی ماہیت کو غور سے دیکھیں۔	
3	دیئے گئے کاغذ کو ڈرائنگ بورڈ پر چسپاں کریں۔	

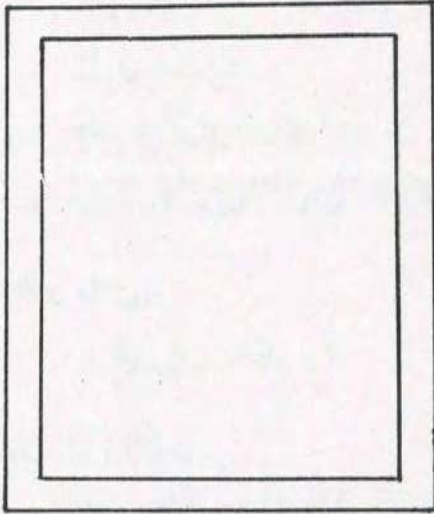
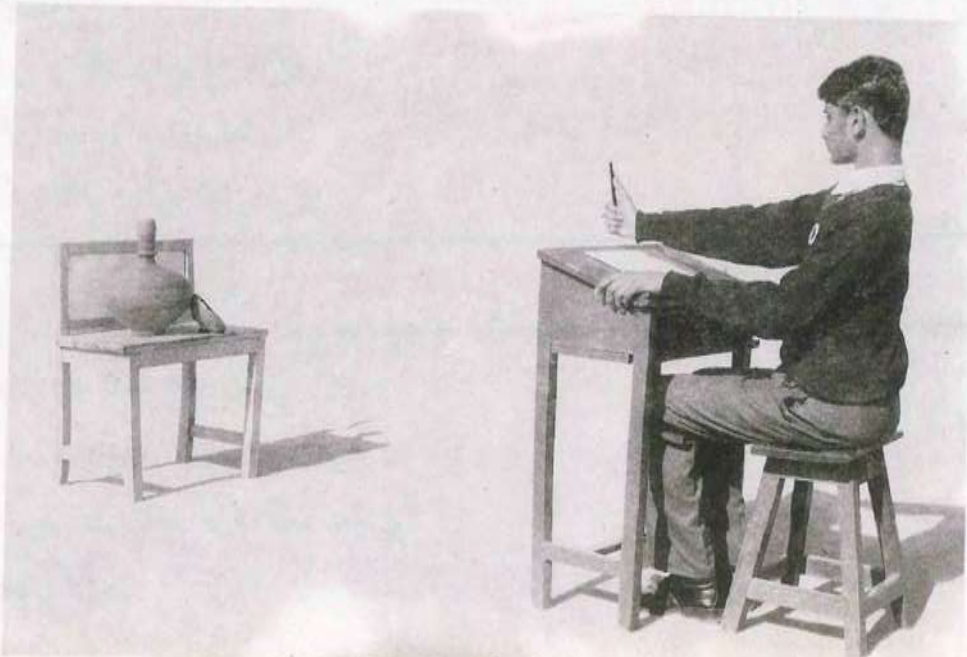
نمبر شمار	ترتیب عمل	اشکال

کلیدی نکات :-

- ماڈل کی لمبائی زیادہ ہو تو کاغذ کو اُفقی رخ رکھیں۔
- اگر ماڈل کی اونچائی زیادہ ہو تو کاغذ کو عمُودی رخ رکھیں۔ شکل نمبر 3.4

شکل نمبر 3.4

3 ۔ پینسل کو دائیں ہاتھ میں عموداً پکڑیں۔ بازو کو ماڈل کی طرف سیدھا پھیلائیں (شکل نمبر 3.5)

- بائیں آنکھ بند کریں۔
- پینسل کا سکے والا سرا اونچائی کی آخری حد کی سیدھ میں رکھیں۔

شکل نمبر 3.5

- انگوٹھے کو اوپر نیچے کر کے ماڈل کے پیندے کی آخری حد پر قائم کریں۔
- اس کی حاصل کی ہوتی اونچائی کو کاغذ کے ایک کونے میں درج کریں۔

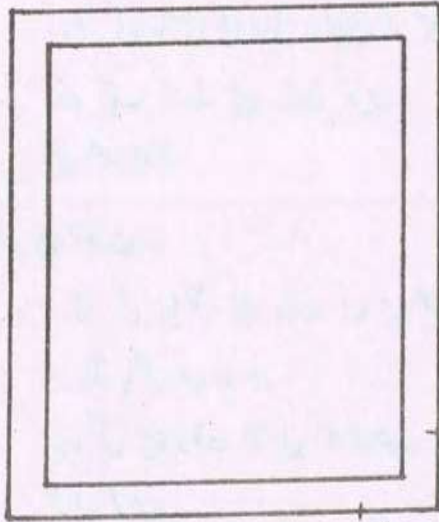
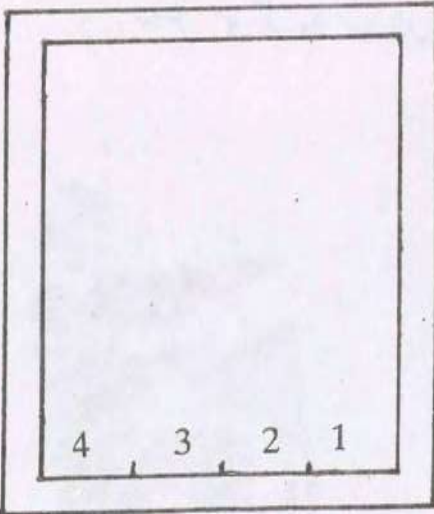
شکل نمبر 3.6

شکل نمبر 3.6

کلیدی نکات:۔

- ماڈل کی پیمائش لیتے وقت بازو میں خم نہ ہو بلکہ بالکل سیدھا ہو۔
- پیمائش لیتے وقت پینسل کا تراشیدہ سرا شامل کریں۔

4 ۔ اب پینسل کو اُفقی رخ پکڑیں اور اپنے سینے کے متوازی رکھیں۔ (شکل نمبر 3.7)، پینسل کا سکے والا سرا ماڈل کی چوڑائی کے بائیں طرف کی آخری حد پر قائم کریں۔

عمل نمبر 3.7

نمبر شمار	ترتیب عمل	اشکال
	انگوٹھے کو پینسل پر آگے پیچھے اس حد تک چلائیں کہ انگوٹھے کا ناخن ماڈل کی چوڑائی کی دائیں حد پر پہنچ جائے۔ اس چوڑائی کو بھی کاغذ کے کونے پر درج کریں۔(شکل نمبر 3.8)	اونچائی چوڑائی نمبر 3.8
5 ۔	چوڑائی اور اونچائی میں سے بڑی پیمائش کا اندازہ لگائیں کہ اسے کتنے گنا بڑا کیاجائے کہ کاغذ کے حاشیے کے اندر بڑی سے بڑی ڈرائنگ بن سکے۔ مثال کے طور پر حاصل کردہ پیمائشوں کے مطابق اس کاغذ پر ڈرائنگ چار گنا بڑی بن سکتی ہے۔(شکل نمبر 3.9)	4 3 2 1 شکل نمبر 3.9

نمبر شمار	ترتیب عمل	اشکال

کلیدی نکات:

- اونچائی اور چوڑائی کی پیمائشوں کو چار گنا بڑا کرنے کے بعد اوپر نیچے اور دائیں بائیں کاغذ کا فاصلہ برابر تقسیم کریں۔
- عملی لکیریں لگائیں۔(شکل نمبر 3.10)

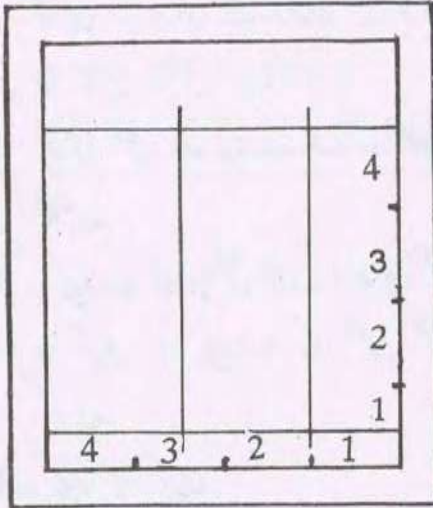
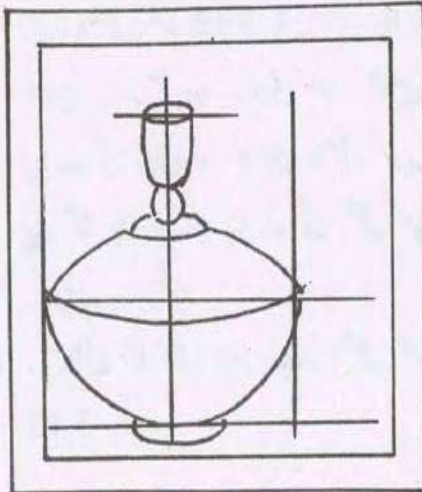
شکل نمبر 3.10

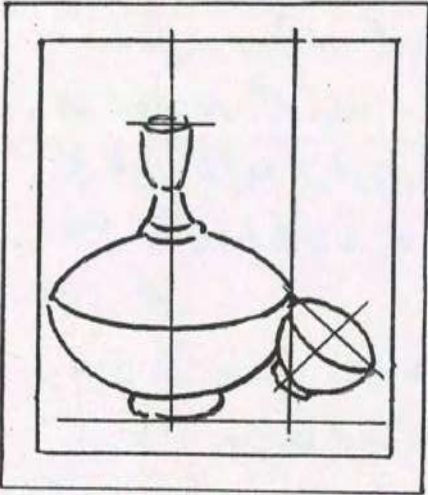
6 ۔ پینسل کو اُفقی رخ پکڑیں اور سینے کے متوازی رکھیں۔
- صُراحی کے پیٹ کی چوڑائی حاصل کریں۔ حاصل کردہ چوڑائی کو چار گنا بڑا کریں۔
- مستطیل کے بائیں جانب سے دائیں طرف کو نشان لگائیں۔ لگے ہوتے نشان سے عمودی خط لگائیں۔ صراحی کے حصّے میں مرکزی خط لگائیں۔

7 ۔ صُراحی کے منہ کی پیمائش حاصل کریں اور خاکہ بنائیں۔
- منہ کے نیچے کا حصہ ناپ کر چار گنا تک نشان لگائیں۔(شکل نمبر 3.11)

شکل نمبر 3.11

8 ۔ گردن کی بھی پیمائش لے کر چار گنا نشان لگائیں۔ (شکل نمبر 3.11)

گردن کو سابقہ عمل کی طرح مکمل کریں اور دائیں بائیں دو قوسی خط لگائیں۔

نمبر شمار	ترتیب عمل	اشکال
9	۔ صراحی کے پیٹ کے درمیان اُفقی خط لگائیں اور صراحی کے درمیان میں قوسی خط لگائیں۔ (شکل نمبر 3.11) قوسی شکل کے پیندے تک دو خطوط لگائیں۔	شکل نمبر 3.12
10	۔ پیندے کی پیمائش لیں ۔ اسے چار گنا بڑا کریں اور پیندے کی شکل مکمل کریں۔	
11	۔ پیندا تیار کریں۔	
12	۔ صراحی کے پیٹ سے ملتا ہوا ایک ترچھا خط لگائیں جو مستطیل کے کنارے کو ملے۔ (شکل نمبر 3.12) ۔ اس خط کی تنصیف کرتا ہوا مرکزی خط لگائیں۔ پیالے کی لمبائی اور چوڑائی حاصل کریں۔ چار گنا بڑا کرکے پیالے کی شکل تیار کریں۔	شکل نمبر 3.13
13	۔ ماڈل کا خاکہ تیار ہے۔ (شکل نمبر 3.13)	

نمبر شمار	ترتیب عمل	اشکال

3.3 ۔ ماڈل کے خاکے میں شیڈ کرنا :

- شیڈ کرنے کے لئے روشنی کا رُخ دیکھیں۔
- روشنی بائیں طرف سے 45 درجے کے زاویے سے پڑنی چاہیئے۔
- اگر سورج کی روشنی نہ ہو تو روشنی بائیں طرف سے آتی ہوئی تصور کر کے شیڈ کریں۔

14 ۔ ابتدائی شیڈ کرنے کے لئے HB کی پینسل استعمال کریں۔(شکل نمبر 3.14)

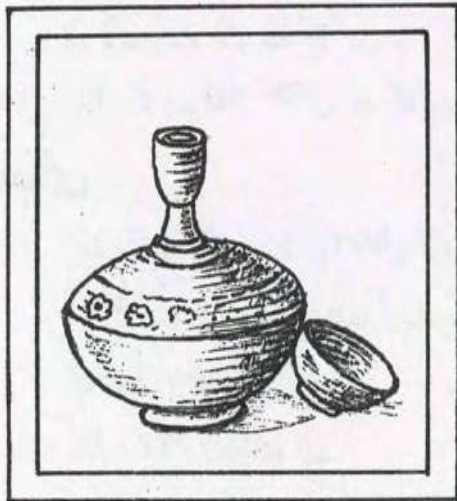
شکل نمبر 3.14

- پینسل سے تمام سطح پر ہلکا شیڈ کریں۔

15 ۔ اب B پینسل سے شیڈ دائیں سے بائیں کریں۔

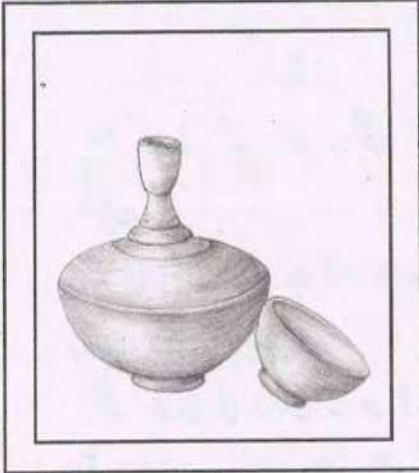
- پینسل کو خاکے کی لکیر پر رکھیں۔
- ہاتھ کو دباتے ہوئے دائیں سے بائیں اس طرح شیڈ کریں کہ جوں جوں بائیں طرف جائیں پینسل کا دباؤ کم کرتے جائیں۔شیڈ کی ایک لائن کے ساتھ دوسری ملا کر لگائیں۔(شکل نمبر 3.15)

شکل نمبر 3.15

نمبر شمار	ترتیب عمل	اشکال

کلیدی نکات :

- شیڈ کی لائنیں صراحی کے بیضے کے متوازی لگائیں۔

16 ۔ دبے ہوتے حصّوں پر شیڈ گہرا کریں۔

- اُبھرے ہوتے حصّوں پر شیڈ کم کریں اور روشنی ظاہر کریں۔ (شکل نمبر 3.16

شکل نمبر 3.16

17 ۔ صراحی کے پیندے کی طرف شیڈ گہرا کرتے جائیں۔ شیڈ کو مزید گاڑھا کرنے کے لئے 2B یا 3B یا 4B پینسل استعمال کریں۔

18 ۔ ماڈل کی آؤٹ لائن کو 2B پینسل کے تیز نوک والے سکے سے پکا کریں۔

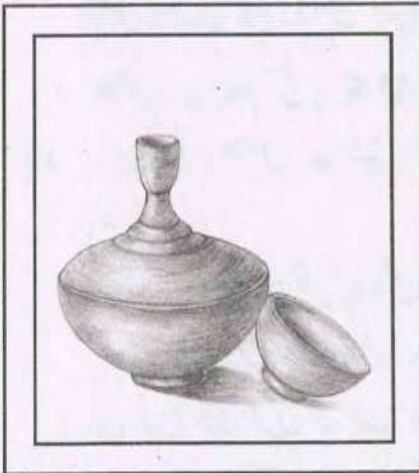
19 ۔ ماڈل کا سایہ 3B پینسل سے لگائیں۔

احتیاطیں

- جہاں تک ممکن ہو ربڑ کم استعمال کریں۔
- پینسل کے فالتو ذرات صاف کرنے کے لئے رومال استعمال کریں۔

شکل نمبر 3.17

20 - ماڈل کا آخری جائزہ لیں۔

- جانچ کے لئے استاد صاحب کو دکھائیں۔ ماڈل ڈرائنگ تیار ہے (شکل نمبر 3.17)

3.4 عملی کام (Practical Work)

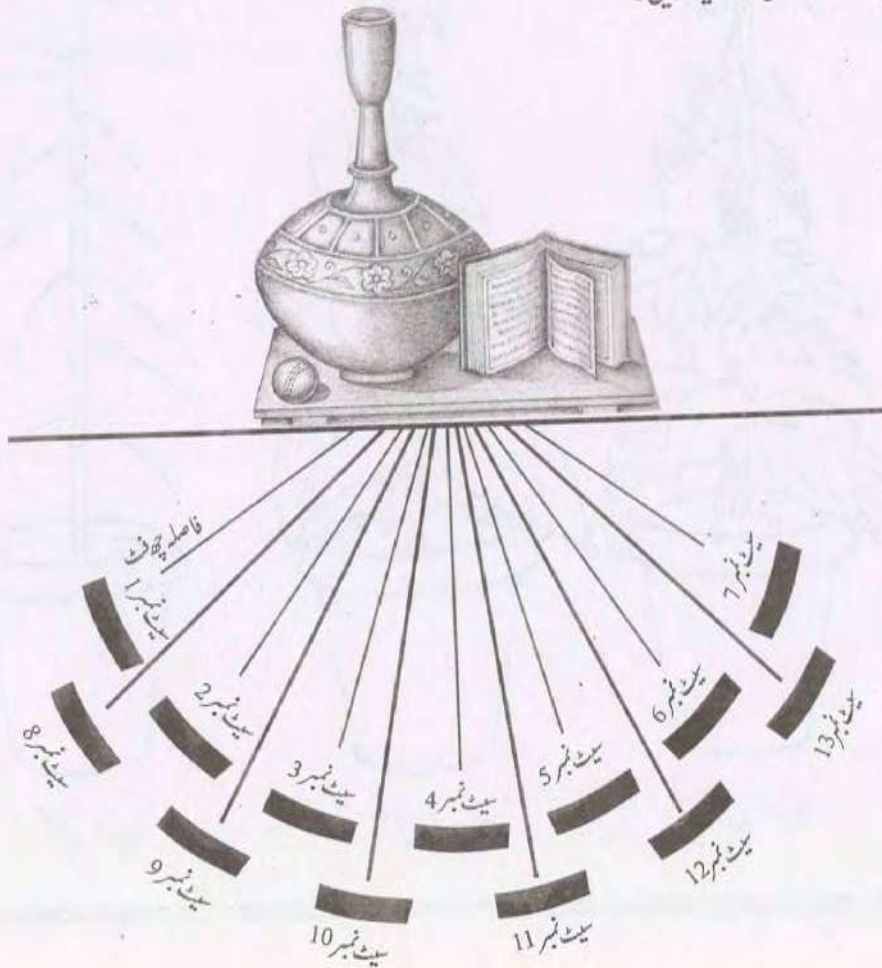
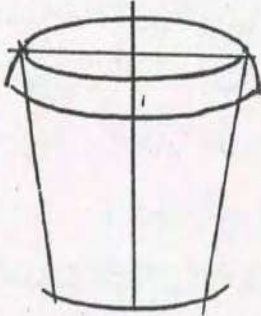
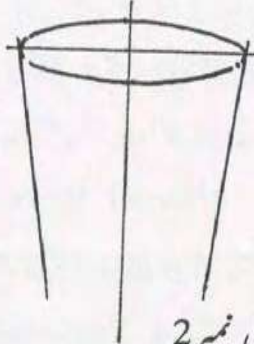
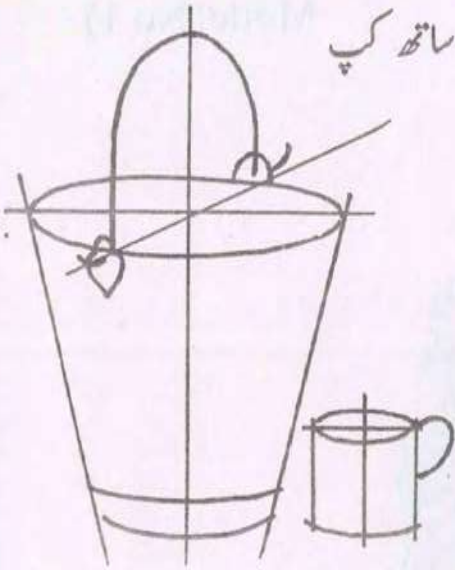
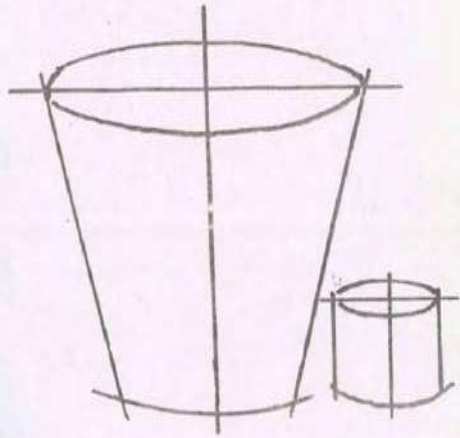
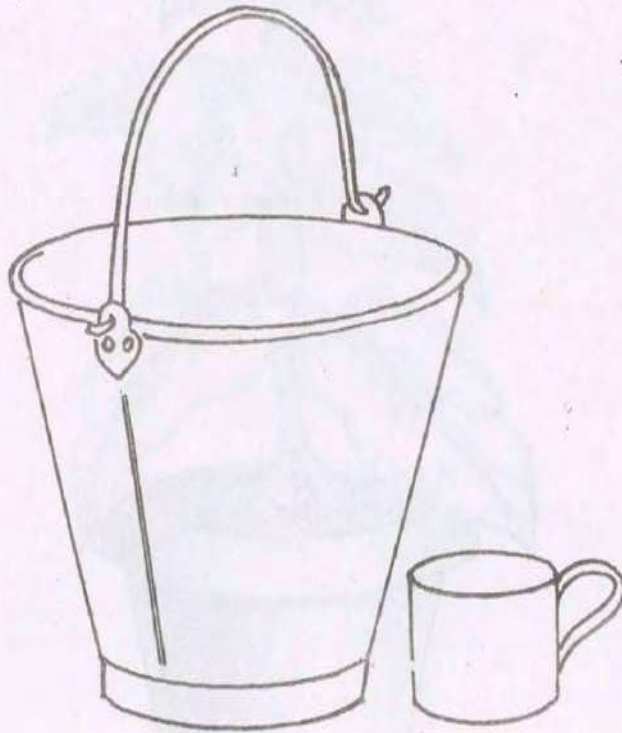
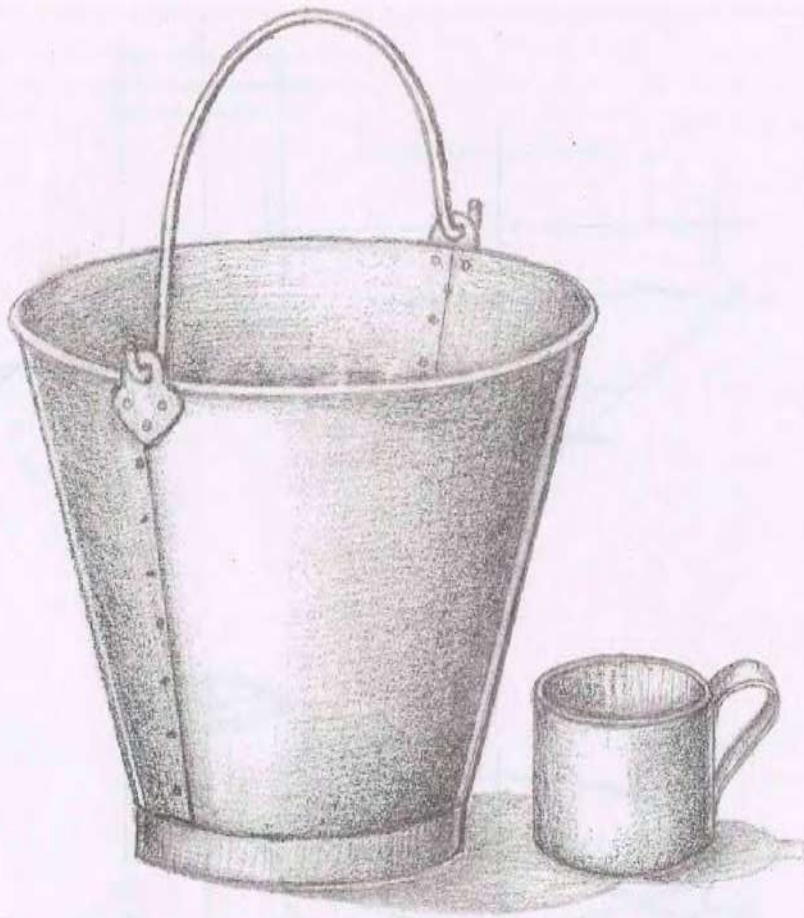
طالب علم روزمرہ کے استعمال کی کوئی سی دو، تین یا چار اشیا کو اپنے سامنے ترتیب سے رکھ کر ان کی ڈرائنگ بنانے کی مشق کریں گے۔ روزمرہ استعمال کی اشیاء میں صراحی، مرتبان، پھولدان، کتاب، چوکور ڈبہ، گول ٹین، لوٹا، بالٹی، جگ، گلاس، پلیٹ، چائے دانی، کپ، پیالہ، بوتل، گملا، سیب، کیلا، ناشپاتی، خربوزہ، آم اور ٹہنی کے ساتھ پھول پتے وغیرہ ہو سکتے ہیں۔ مذکورہ اشیا کے علاوہ جو بھی اشیا ماحول کے مطابق آسانی سے دستیاب ہو سکیں انہیں ڈرائنگ بنانے کے لیے استعمال کر سکتے ہیں۔

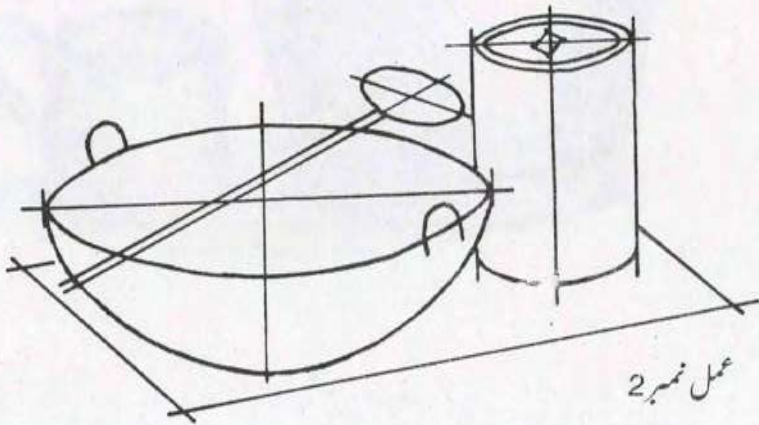
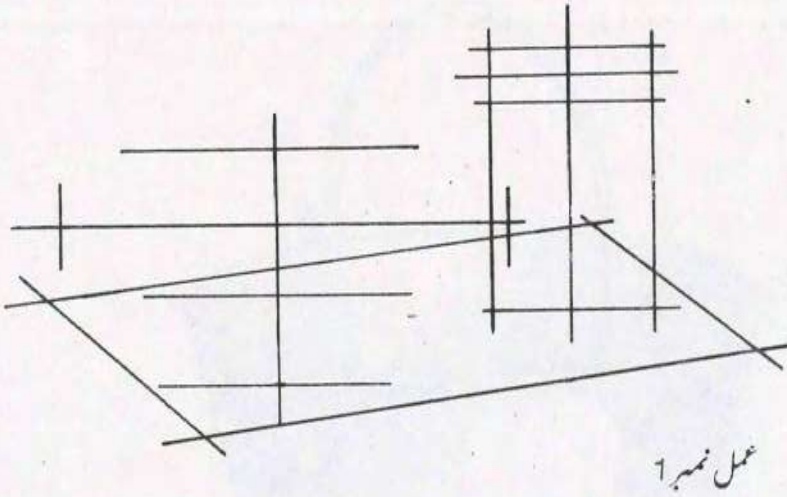
-3.5 ماڈل ڈرائنگ (Model Drawing)

ڈرائنگ بناتے وقت ماڈل میں موجود اشیا ہر نشست گاہ (Seat) سے مختلف نظر آئیں گی اور ان کے بنانے کا طریقہ بھی مختلف ہوگا۔ لہٰذا ایک طالب علم کو ایک ہی ماڈل مختلف سیٹوں (Seats) پر بیٹھ کر بنانے کی مشق کرنی چاہیے۔

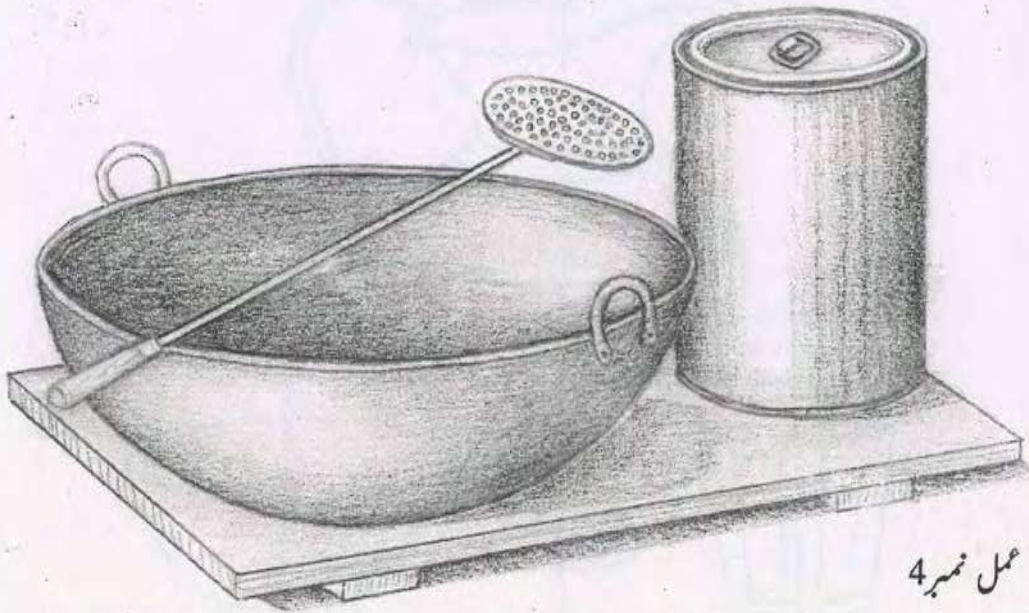
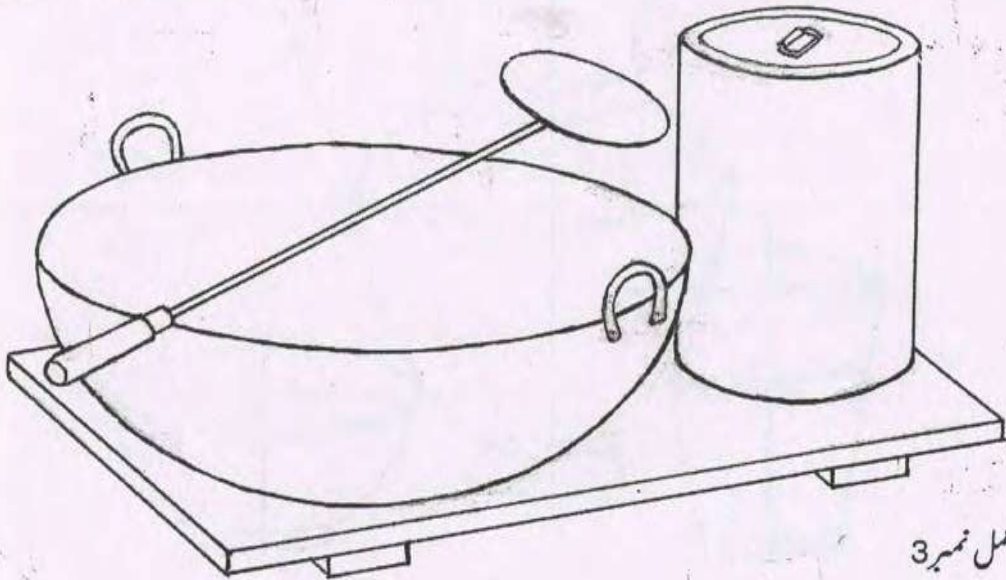
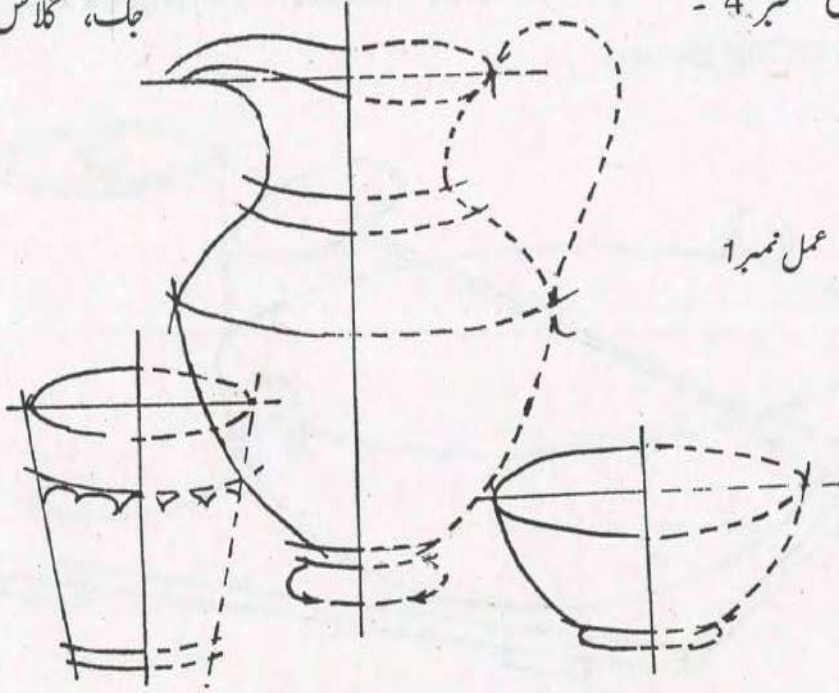
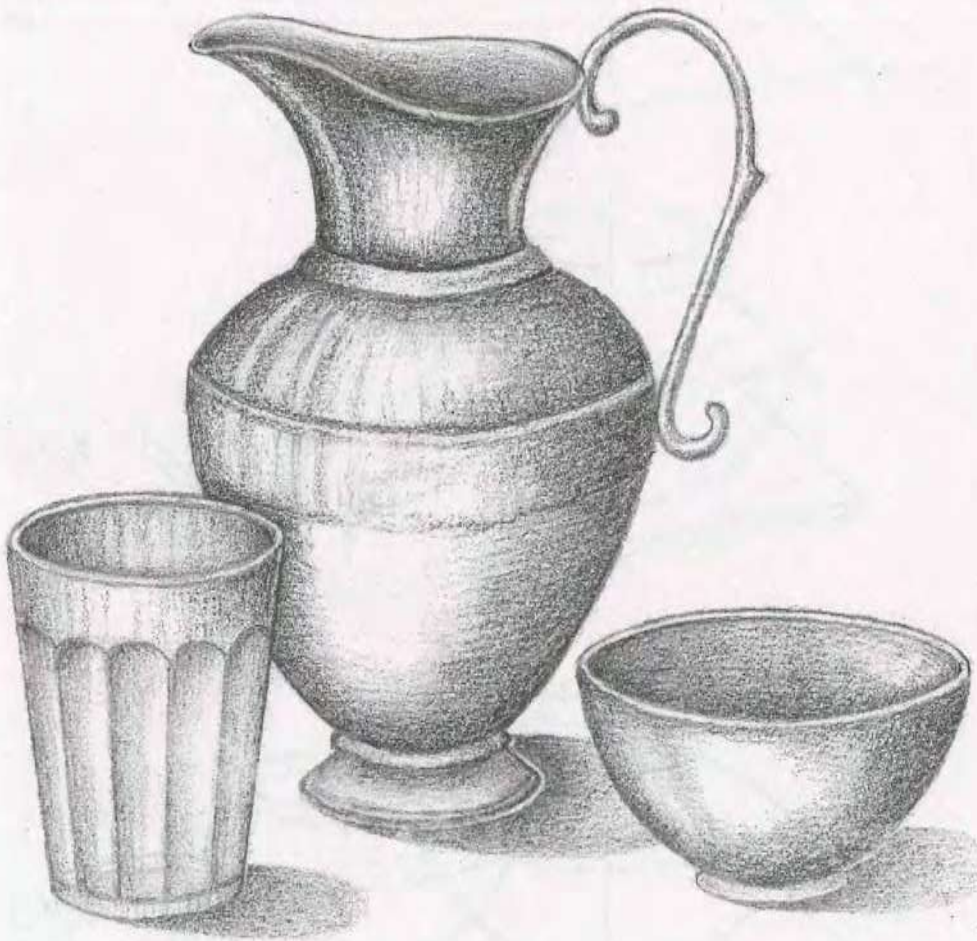
ماڈل نمبر 1 تا ماڈل نمبر 11 میں جو اشیا دکھائی گئی ہیں ان کی 375X250 ملی میٹر کے کاغذ پر ڈرائنگ بنائیں اور سیاہ پینسل یا رنگ دار پینسل سے شیڈ کریں۔

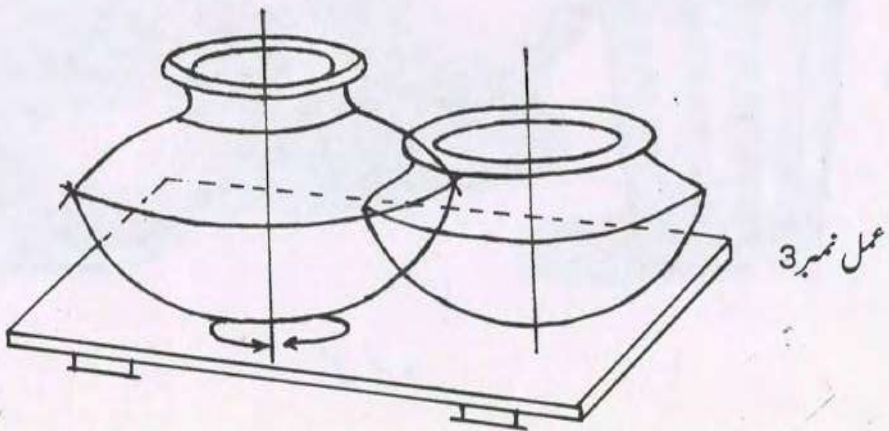
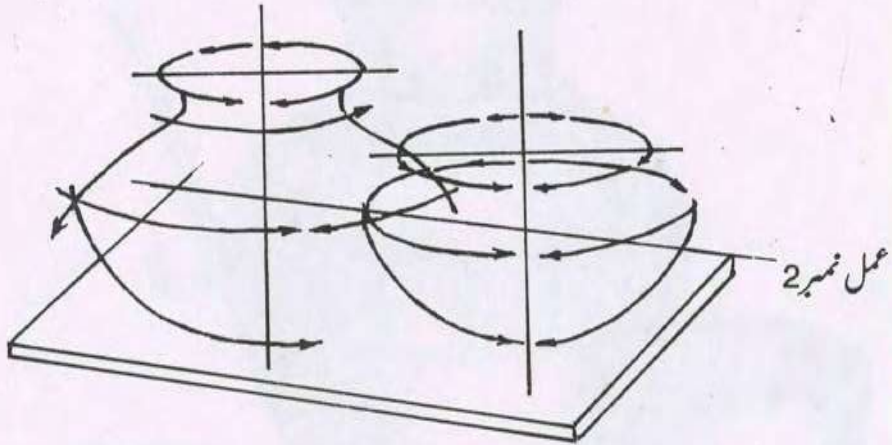
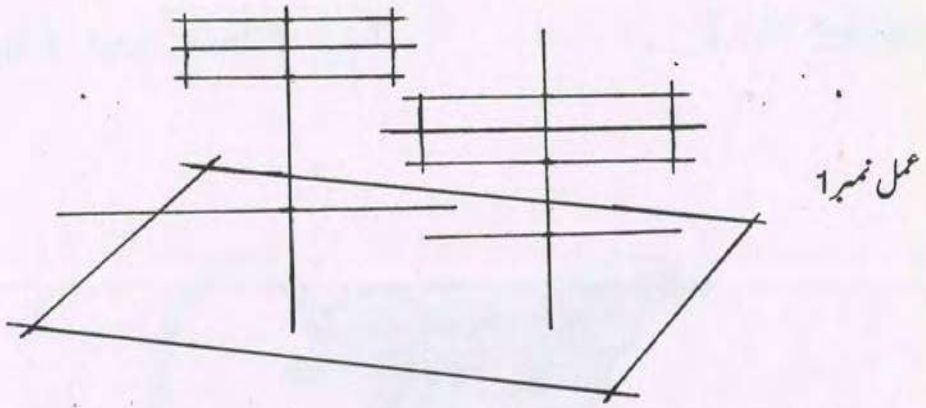
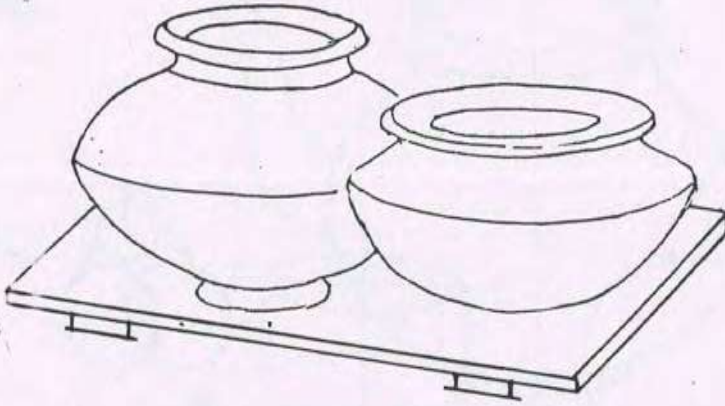
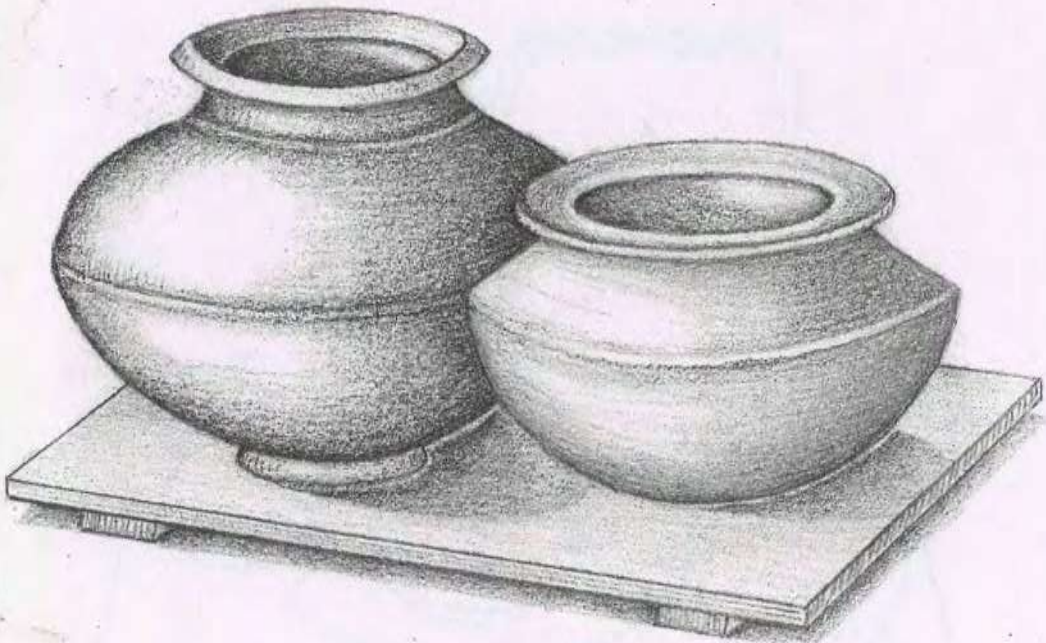
ماڈل نمبر 1
گملے میں پودا
عمل نمبر 1
عمل نمبر 2
عمل نمبر 3
عمل نمبر 4
عمل نمبر 5
عمل نمبر 6

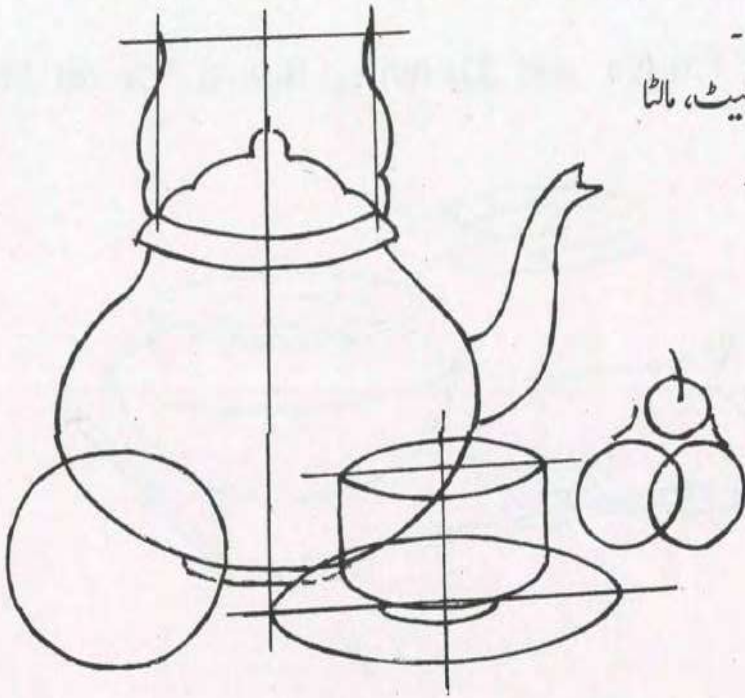
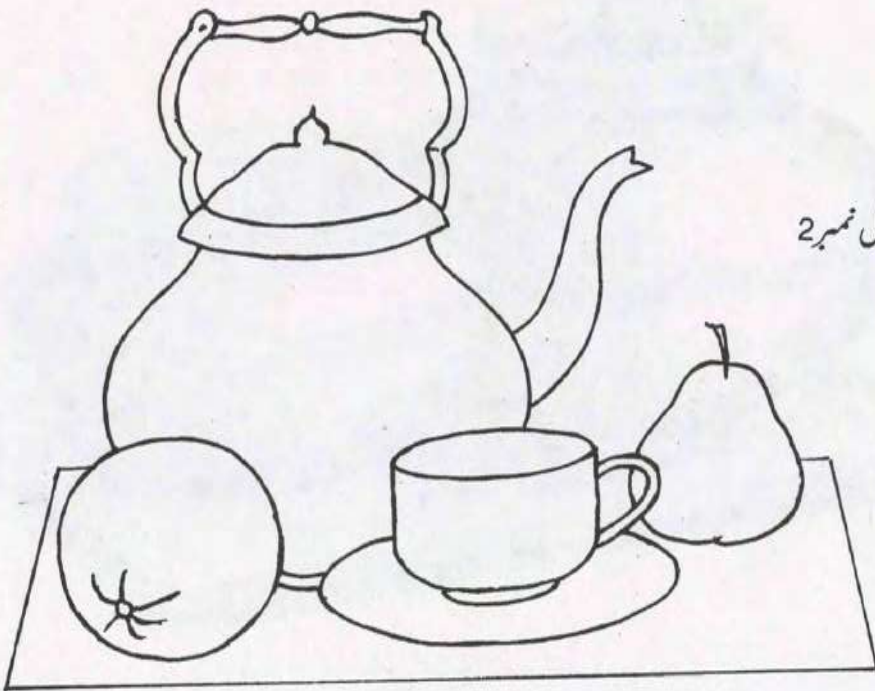
(Plant in a Flower Pot Model No.1)

ماڈل نمبر 2
بالٹی کے ساتھ کپ
عمل نمبر 2
عمل نمبر 1
عمل نمبر 3

(Bucket with Cup Model No.2)

عمل نمبر4

ماڈل نمبر 3 گھی کا ڈبہ، کفگیر، کڑاہی اور ڈرائنگ بورڈ

عمل نمبر 1

عمل نمبر 2

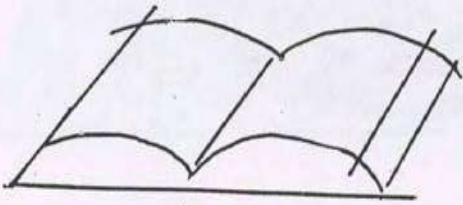
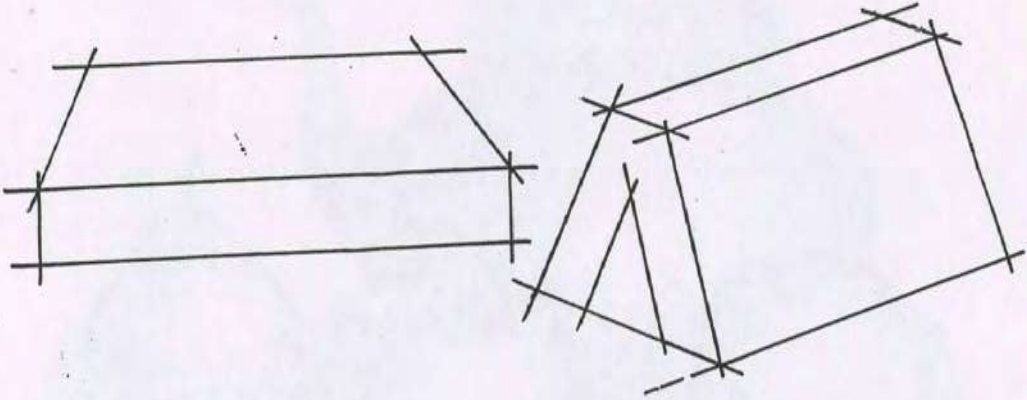
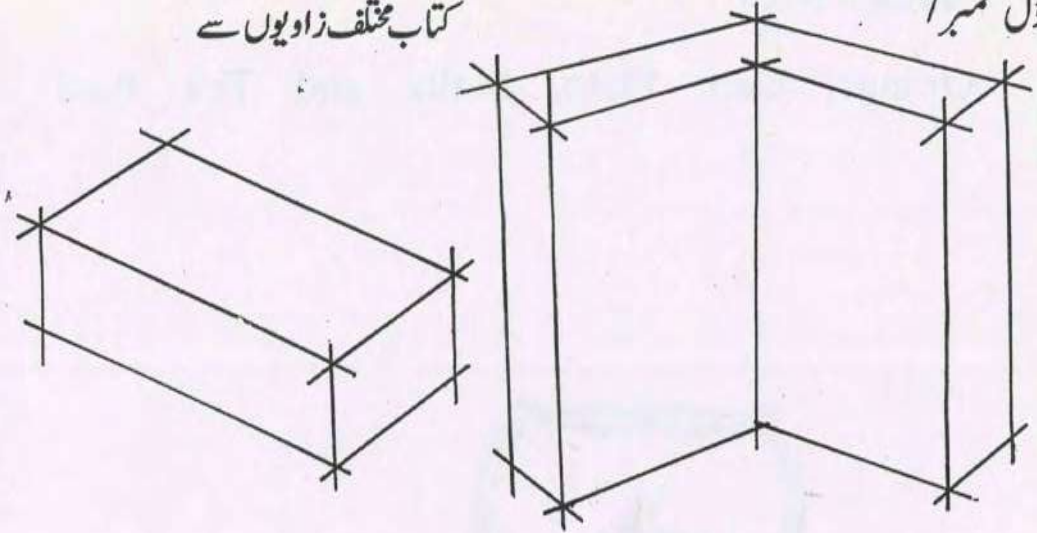
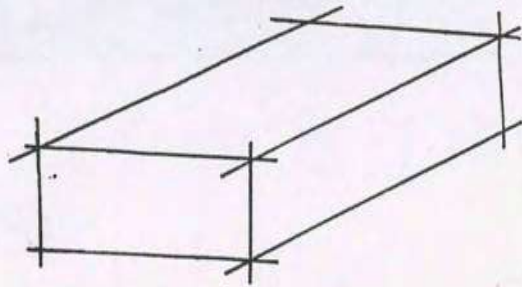
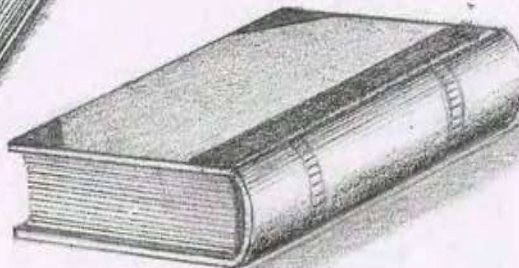
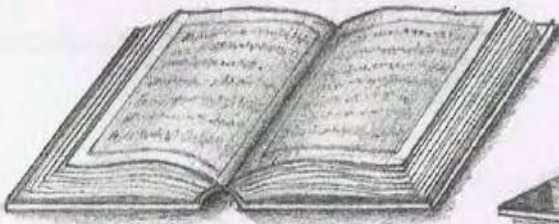
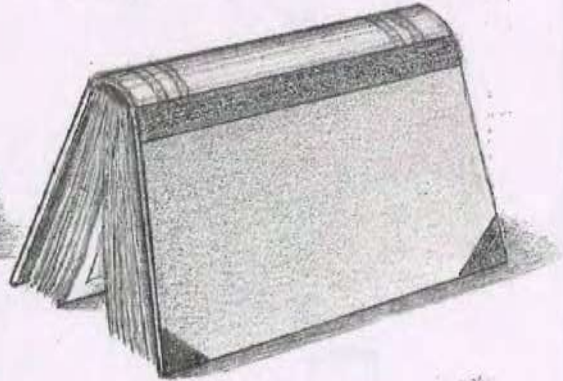
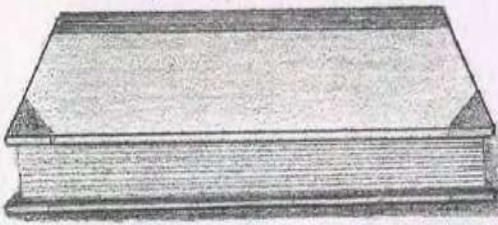
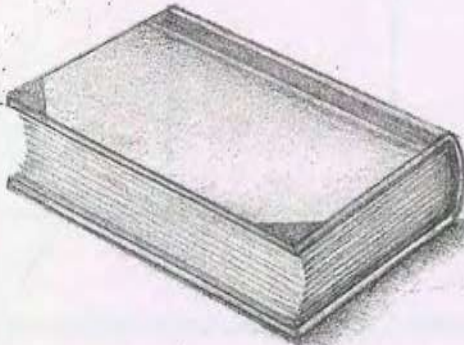
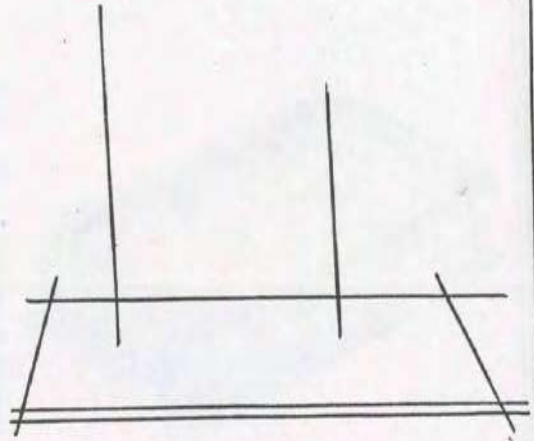
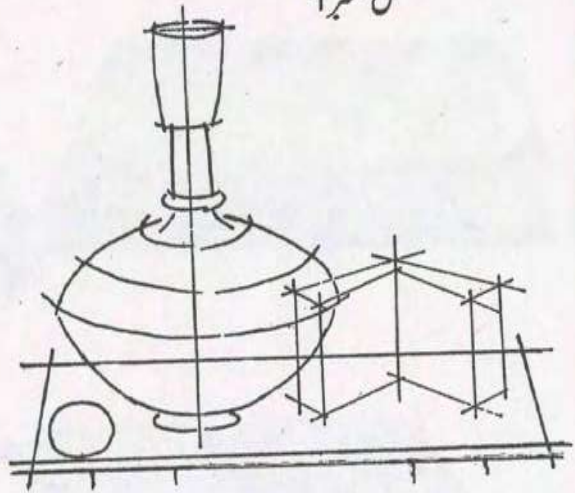
(Model No.3 Ghee Tin, Ladle, Frying-Pan and Drawing Board.

ماڈل نمبر 4۔
جگ، گلاس اور پیالہ
عمل نمبر 1
عمل نمبر 2

(Model No.4 Jug, Glass and Cup.)

عمل نمبر3

ماڈل نمبر5
ہانڈی، گڈوا اور ڈرائنگ بورڈ۔
عمل نمبر1
عمل نمبر2
عمل نمبر3

(Pot, Gudva and Drawing Board. Model No.5)

عمل نمبر4

عمل نمبر5

ماڈل نمبر 6 ۔
سنگترہ، کپ، پلیٹ، مالٹا
اور چائے دانی ۔
عمل نمبر1
عمل نمبر2

Model No.6

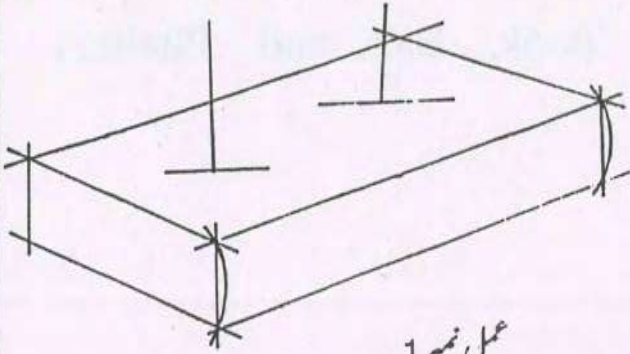
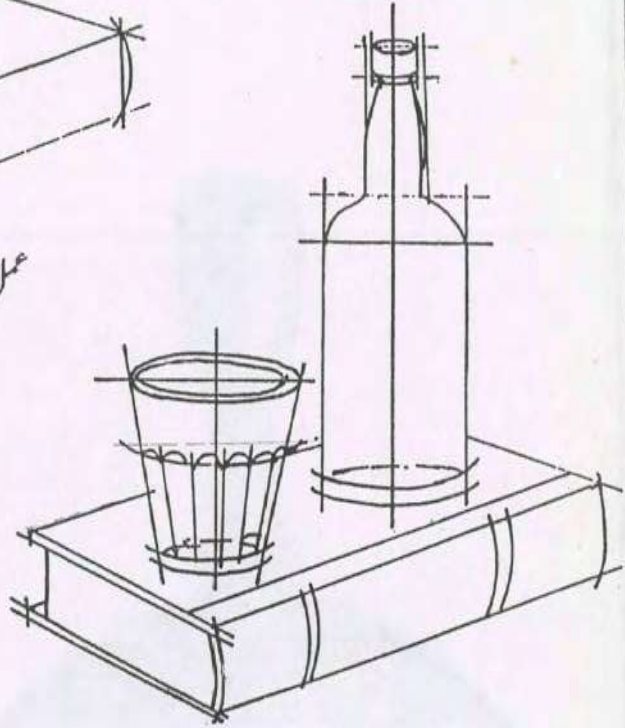
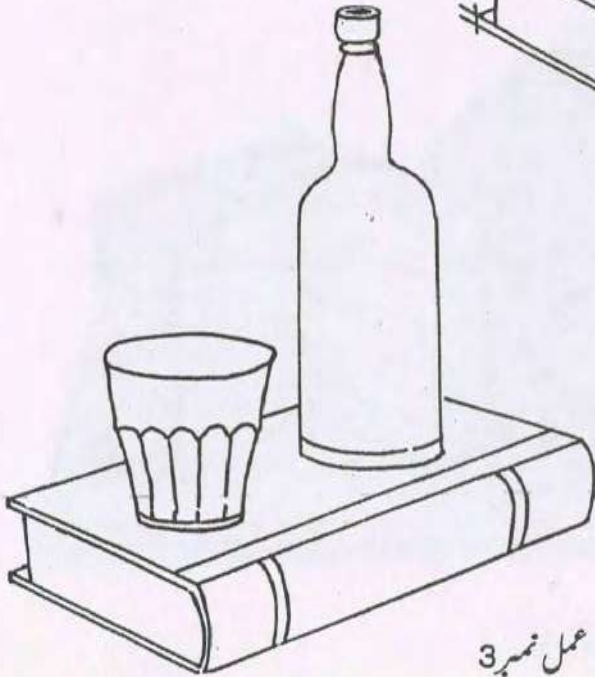
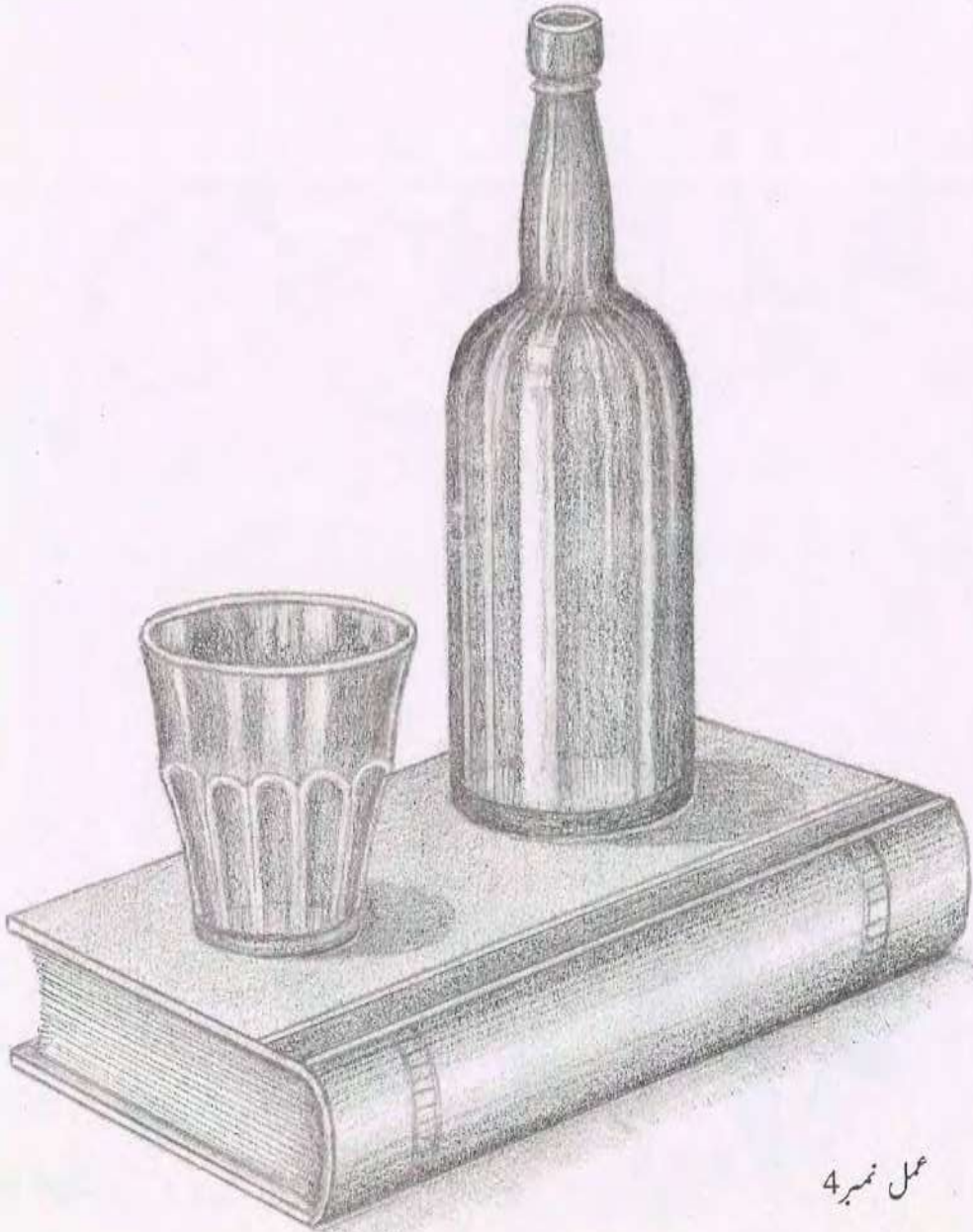
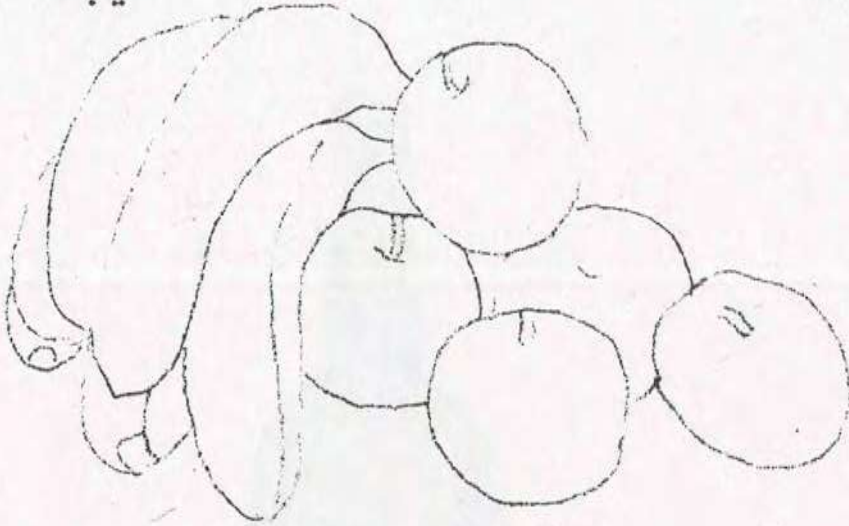
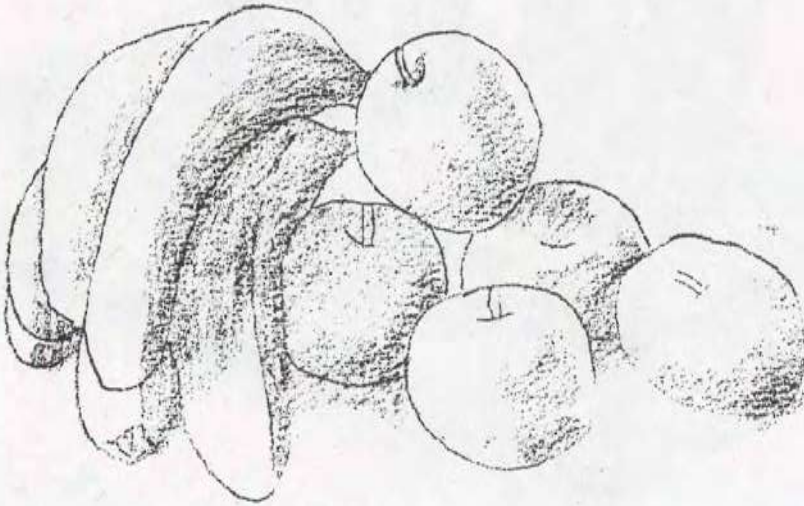
Orange, Cup, Plate, Malta and Tea Pot)

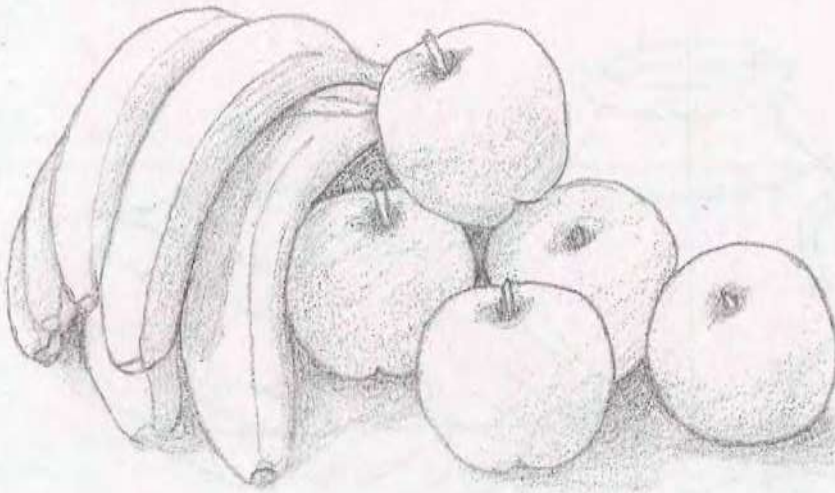
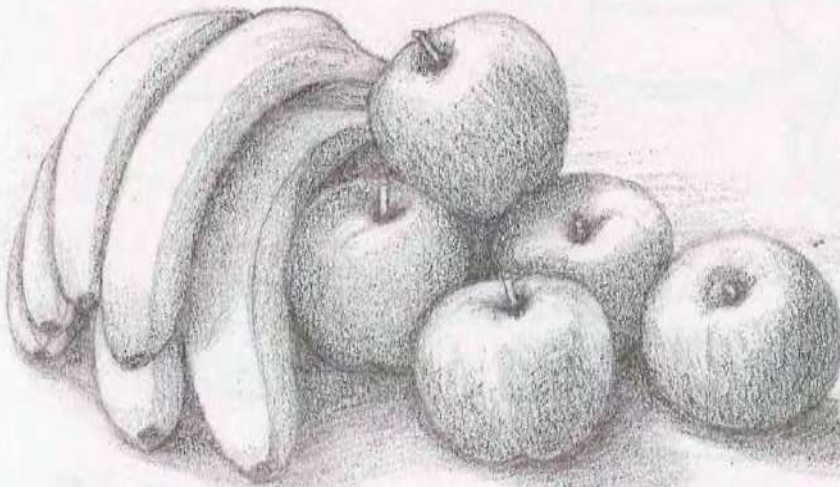
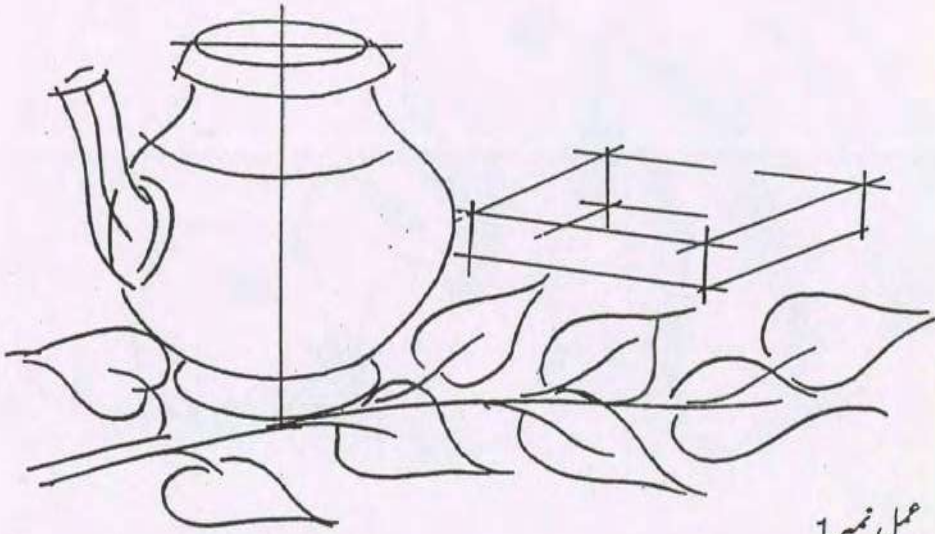
عمل نمبر 3

ماڈل نمبر7
کتاب مختلف زاویوں سے
عمل نمبر1

(Model No.7 Book From Different Angles.)
عمل نمبر2

ماڈل نمبر 8
ڈرائنگ بورڈ، کتاب، گیند اور صراحی ۔
عمل نمبر1
عمل نمبر2
عمل نمبر3
عمل نمبر4

Model No.8

(Drawing Board, Book, Ball and Pitcher)

عمل نمبر 5

ماڈل نمبر9
کتاب، بوتل اور گلاس
عمل نمبر1
عمل نمبر2
عمل نمبر3

(Model No.9
Book, Bottle and Glass
عمل نمبر4

ماڈل نمبر10
سیب اور کیلے
عمل نمبر1
عمل نمبر2

(Model No.10 Apples and Bananas)
عمل نمبر3
شکل نمبر4

ماڈل نمبر11
لوٹا، صابن دانی اور ٹہنی
عمل نمبر1
عمل نمبر2

(Model No.11

Ewer, Soap, Pot and Stem with Leaves)

عمل نمبر 3

اشکال	ترتیب عمل	نمبر شمار

3.6 رنگوں کے ذریعے ماڈل

- ڈرائنگ بنانا:

اس سے پہلی مشق میں ہم نے پینسل کے ذریعے شیڈ کرکے ماڈل ڈرائنگ بنانے کا طریقہ پڑھا ہے۔ اب ہم اسی ماڈل کے خاکہ میں رنگوں سے شیڈ کرکے ماڈل ڈرائنگ بنانے کا طریقہ پڑھیں گے۔

عمل نمبر 1

1 - رنگ آرائی کا تمام متعلقہ سامان ترتیب سے اپنے پاس رکھیں۔

2 - ضرورت کے مطابق مختلف رنگ نکال کر کلر پلیٹ پر رکھیں۔ رنگ کسی بھی پلیٹ میں ڈال کر تیار کیے جا سکتے ہیں۔

3 ماڈل کا خاکہ تیار کریں۔(عمل نمبر 1)

4 - رنگ کرنے والی جگہ پر صاف برش سے صرف صاف پانی ہلکا ہلکا لگا دیں تاکہ رنگ برابر لگ سکے۔

شکل نمبر 3.18

5 - پہلے رنگ ہلکا لگائیں۔(شکل نمبر 3.18)

6 - برش کو دائیں سے بائیں چلائیں۔

نمبر شمار	ترتیب عمل	اشکال

کلیدی نکات:۔

- پس منظر میں اگر کوئی شے ہو تو اسے پہلے رنگ کریں۔
- رنگ دائیں سے بائیں لگائیں۔
- ڈرائنگ بورڈ تقریباً 15 درجے پر اپنی طرف جھکا کر رکھیں۔ شکل نمبر 3.19 تاکہ رنگ آسانی سے اوپر سے نیچے کو بھرا جا سکے۔

7 ۔ بائیں طرف روشنی ظاہر کرنے کے لئے رنگ میں ہلکا پن رکھیں۔(شکل نمبر 3.20)

8 ۔ دائیں طرف سایہ ظاہر کرنے کے لئے رنگ گہرے لگائیں۔(شکل نمبر 3.21)

9 ۔ ایک رنگ سے دوسرے رنگ میں برش لے جانے سے پہلے اسے پانی سے صاف کرنا چاہئیے۔

10 ۔ سایہ ظاہر کرکے ماڈل ڈرائنگ مکمل کریں۔

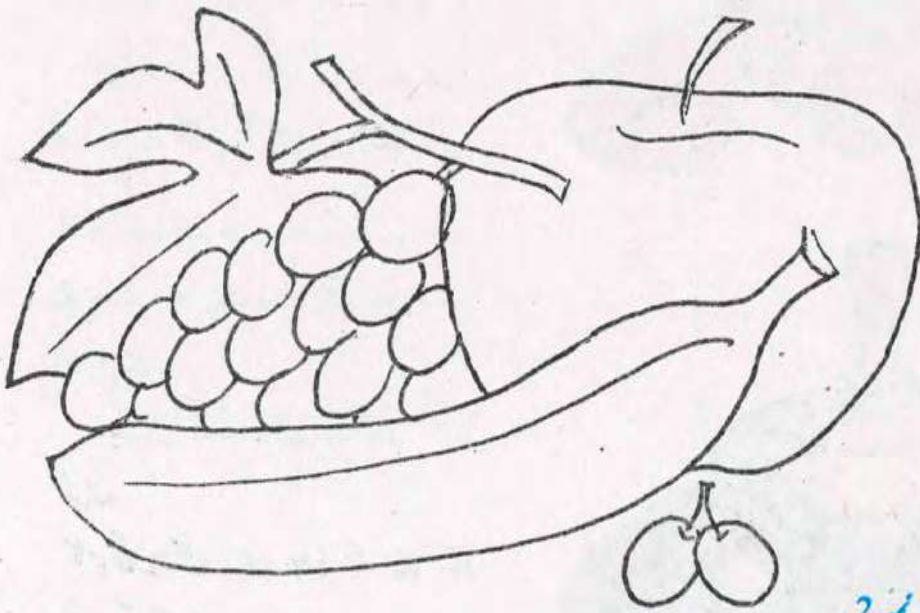
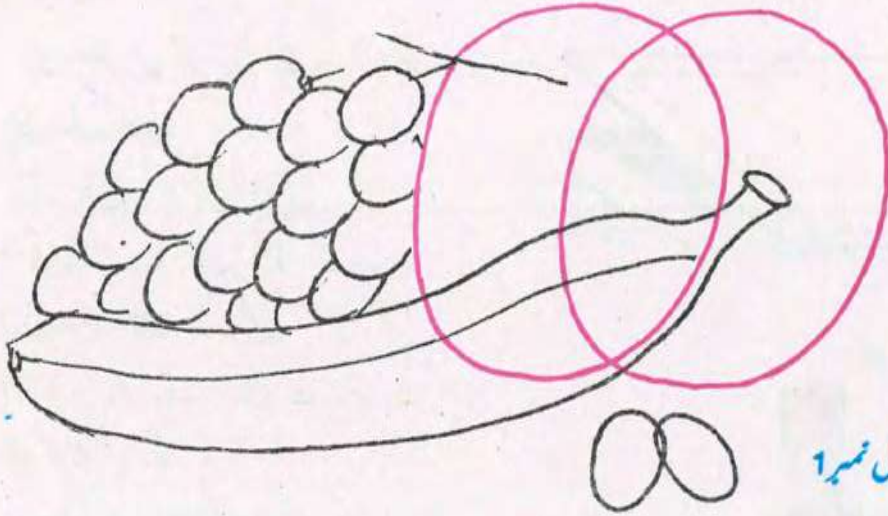
- کام کی پڑتال کریں۔ جانچ کے لئے استاد صاحب کو دکھائیں۔

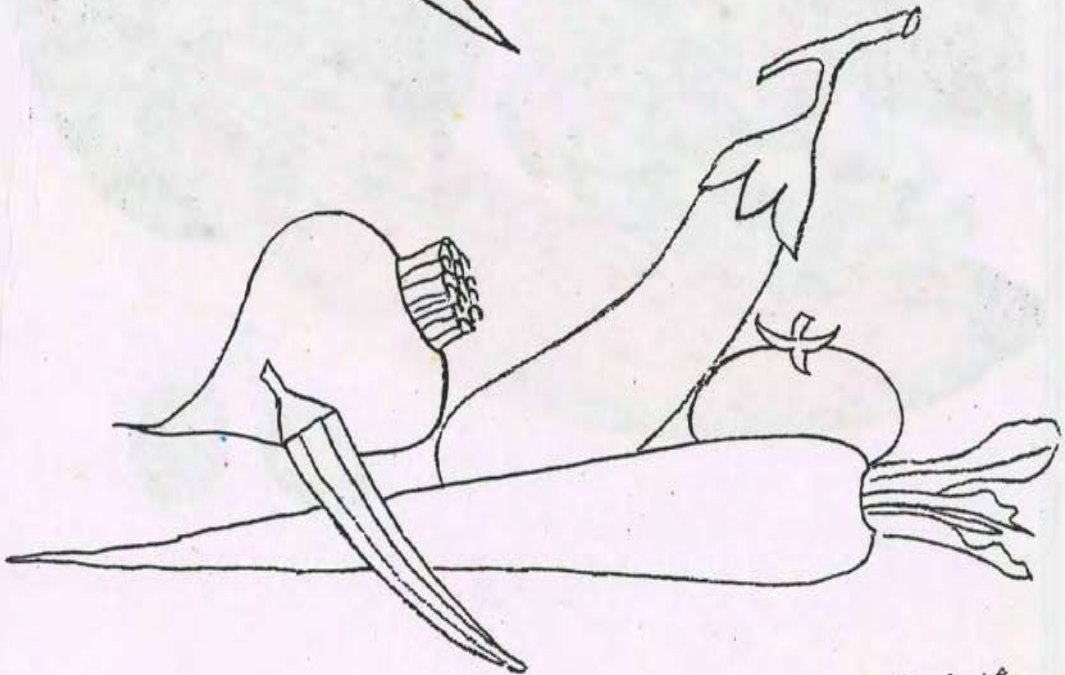
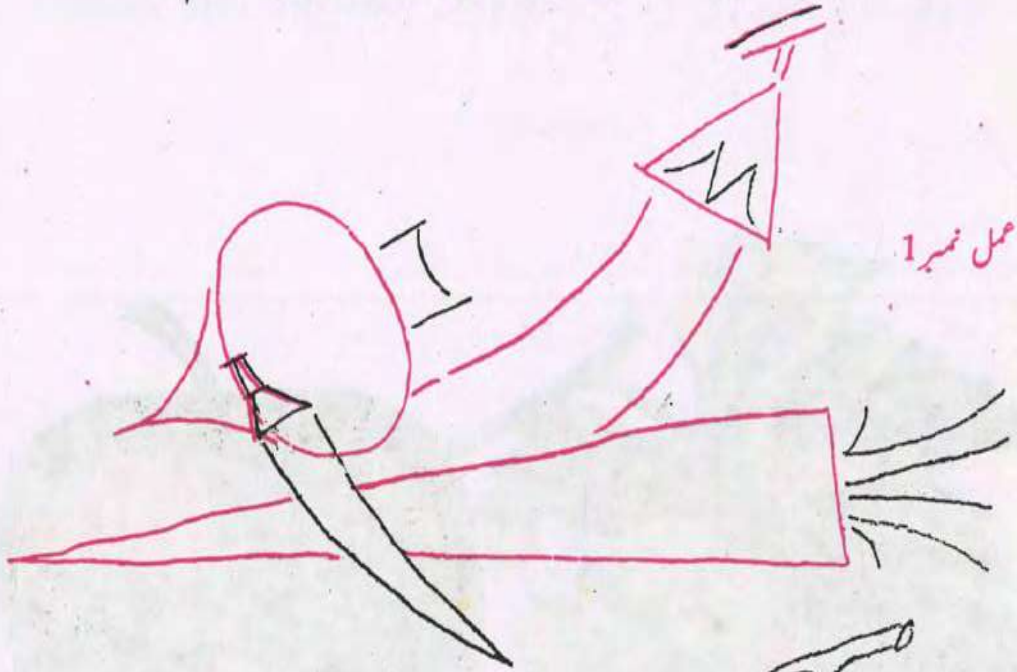
شکل نمبر 3.19

شکل نمبر 3.20

شکل 3.21

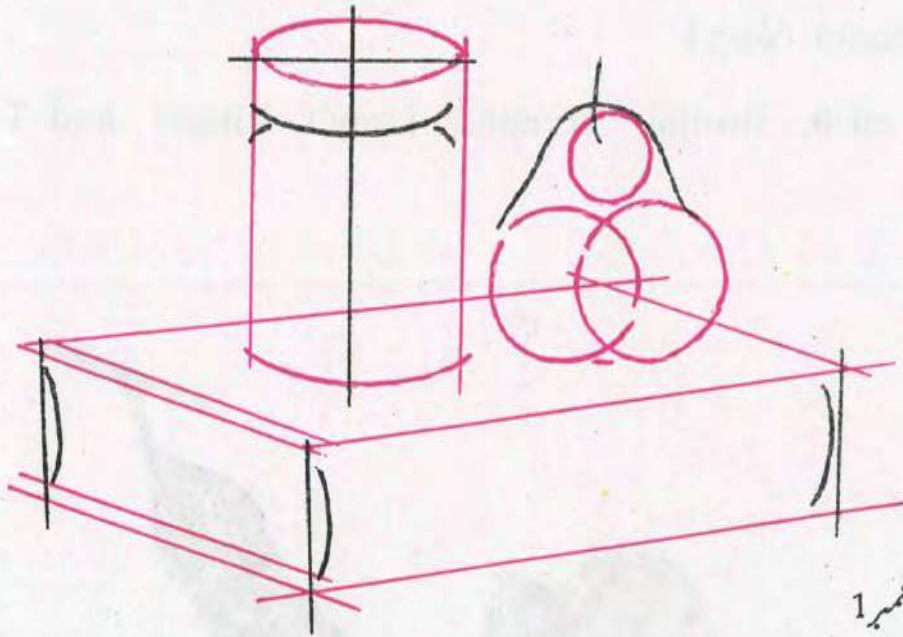
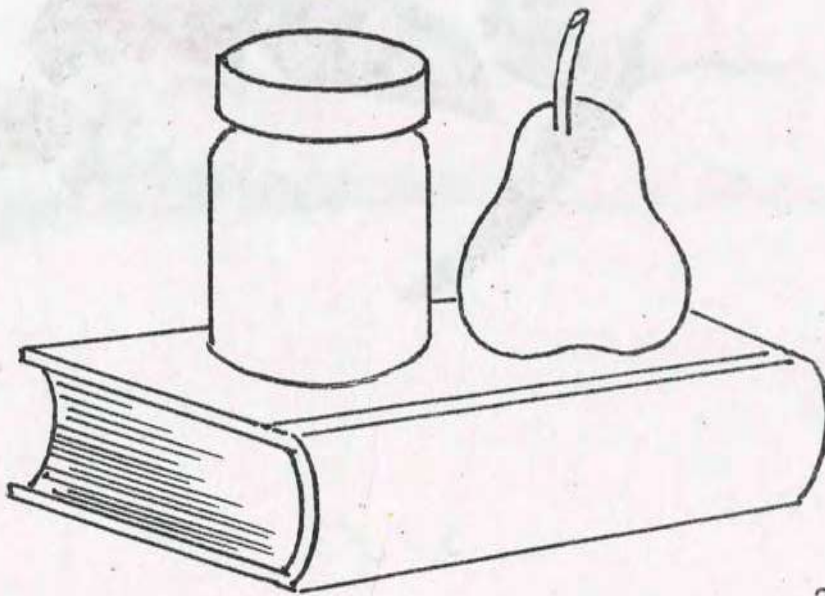
3.7 ۔ ماڈل نمبر 12 تا ماڈل نمبر 15 کی ڈرائنگ بنا کر واٹر کلر سے مکمل کریں۔

ماڈل نمبر 12۔ سیب ، کیلا اور انگور

(Model No.12
Apple, Banana and Grapes)
عمل نمبر3

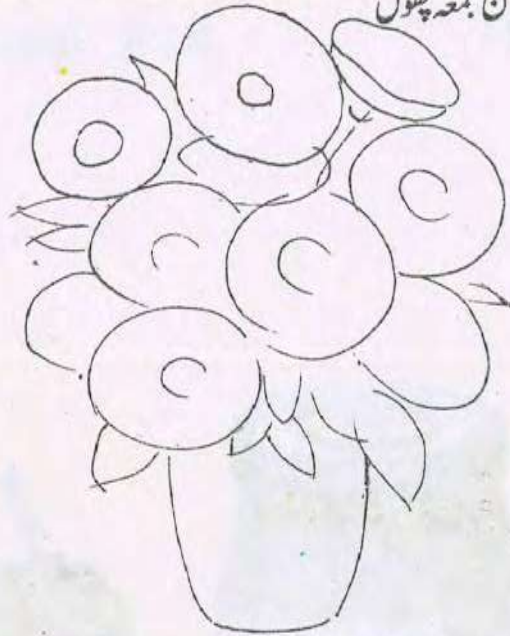
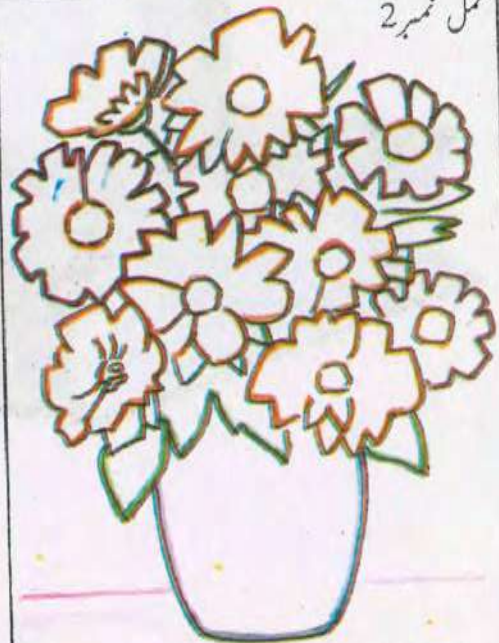
ماڈل نمبر 13 ۔ مولی، بینگن، ٹماٹر، بھنڈی توری اور شلغم۔

Model No.13

(Radish, Brinjal, Tomato, Lady's Finger and Turnip)

عمل نمبر 3

ماڈل نمبر 14
کتاب، بوتل اور ناشپاتی
عمل نمبر1
عمل نمبر2

(Model No. 14 Book, Bottle and Pear)

عمل نمبر 3

ماڈل نمبر 15۔ پھولدان بمعہ پھول

(Model No.15
Flower Pot with Flowers)
عمل نمبر4

3.8 - مشقی سوالات

درج ذیل اشیا کو سامنے رکھ کر ماڈل ڈرائنگ بنائیں۔

1 - ایک چائے دانی، چائے کی پیالی، پرچ اور چمچہ۔

2 - پھولدان اور پلیٹ میں ایک سیب۔

3 - ایک ہانڈی۔ ایک چنگیر۔ دو موسمی سبزیاں۔

4 - ایک رنگ دار بوتل۔ کتاب اور گیند۔

5 - گملے میں پودا جس پر پتے اور پھول لگے ہوں۔

6 - جگ۔ گلاس اور پلیٹ

7 - طالب علم اپنی پسند کی اشیا۔ کو اپنے سامنے رکھ کر ان کی ڈرائنگ بنا سکتے ہیں۔

باب نمبر4

کمپوزیشن (Composition)

(Expressional Painting)

4.1 ۔ تعریف (Definition)

کمپوزیشن کے معنی ترتیب دینا۔ تنظیم میں لانا اور مختلف اشیاء کو خوبصورت انداز میں اکٹھا کرنا کے ہیں۔ کمپوزیشن لکھائی، گانے بجانے اور آرٹ میں ہوتی ہے۔ چونکہ ہمارا تعلق آرٹ کے اس حصے سے ہے جس میں تصویریں بنانا شامل ہے۔ لہٰذا اس حوالے سے اس کی تعریف اس طرح سے ہو گی کہ"اجزائے تصویر کو اس انداز سے ترتیب دیا جائے کہ تصویر دلکش،خوبصورت اور خوشنما نظر آئے اور اس میں ایسی کشش اور مرکزیت پیدا ہو جائے کہ دیکھنے والا بار بار اسے دیکھنے کی خواہش ظاہر کرے" تو اسے کمپوزیشن کہتے ہیں۔

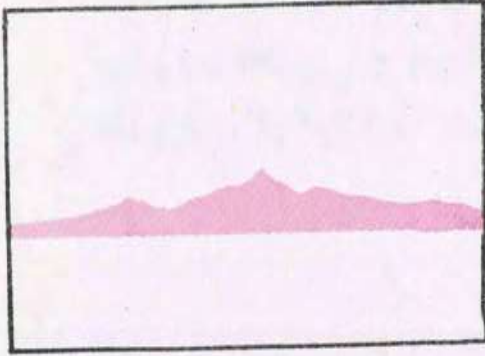
اس باب میں ہم اپنے حافظہ کی قوت اور سابقہ تجربات اور مشاہدات کو مدِ نظر رکھتے ہوئے لائنوں، شکلوں اور رنگوں کے ملاپ سے اپنا نقطہءنظر پیش کریں گے اور قدرتی اشیاءکو کمپوز(Compose) کر کے یعنی ترتیب دے کرخوبصورت منظر بنائیں گے۔

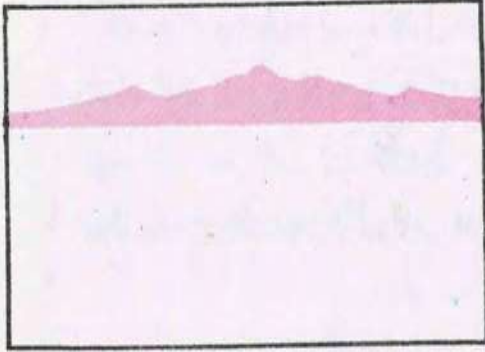
4.2 ۔ قُدرتی مناظر : (Landscape)

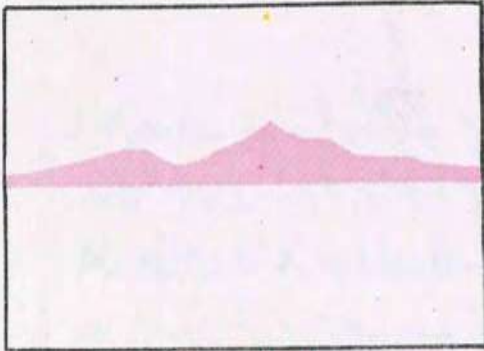
کُھلی فضا میں نظر کے احاطہ میں آتے ہوتے حصّے کو قدرتی منظر کہتے ہیں۔ اس میں دیہات کا منظر، شہر کا منظر، سمندر کا منظر، پہاڑی منظر، کھیلتے ہوتے بچوں کا منظر وغیرہ ہو سکتے ہیں۔ باہر جا کر کُھلی فضا میں کائنات کی رنگین اور خدا کی پیدا کردہ چیزوں کی دید سے خُوب لطف اندوز ہوا جا سکتا ہے۔ قدرت کی پھیلائی ہوئی خوبصورتی میں سے اگر کسی وقت کوئی دلفریب منظر نظر کے سامنے آ جائے تو اسے بڑی احتیاط سے اصول تنظیم کے مطابق کاغذ پر ترتیب دیا جا سکتا ہے۔ منظر چاہے سامنے دیکھ کر بنایا جائے یا پھر یادداشت سے دونوں صورتوں میں صرف انہی اجزاء کو منتخب کیا جائے گا۔ جن سے تسلسل جاذبیت، ہم آہنگی، توازن اور تناسب قائم رہ سکے۔ تصویر کشی کے دوران اگر محسوس کیا جائے کہ کسی چیز کو شامل کرنے سے تصویر کا توازن بگڑ رہا ہے تو اسے چھوڑ دیا جائے۔ اگر کسی چیز کے شامل ہونے سے آپ کی تصویر میں خوبصورتی پیدا ہو سکتی ہے تو اسے ضرور شامل کیا جائے۔ ابتدا میں متعدد مناظر پینسل سے ہی لائٹ اینڈ شیڈ میں مکمل کئے جائیں۔ لائٹ اینڈ شیڈ ہی سے دوری اور نزدیکی کا احساس پیدا کیا جا سکتا ہے۔ جب اس کام کی مشق ہو جائے تو پھر رنگوں کی مدد سے مناظر بنانے کی مشق شروع کی جا سکتی ہے۔ ایک تیار شدہ منظر میں سورج کی روشنی ، سایہ، صبح، کا وقت ہو یا شام کا، آسمان پر بادل اور موسمی اثرات کو بڑی حُسن وخوبی سے ظاہر کیا جا سکتا ہے۔

4.3 اجزائے منظر کو ترتیب دینا: (To Arrange the Parts of Landscape)

اجزائے منظر کو اس خوبصورتی سے ترتیب دیا جائے کہ منظر خوش کن دیدہ زیب اور دلکش نظر آئے۔ ترتیب اس انداز سے کی جائے کہ دیکھنے والے کی نظر ایک جزو سے دوسرے، دوسرے سے تیسرے اور پھر چوتھے مقام پر چلی جائے۔ حتیٰ کہ پورے منظر کی سیر کرنے کے بعد پھر اسی مقام پر پہنچ جائے۔ جہاں سے نظر چلی تھی۔ کسی منظر کے خوبصورت ہونے کی یہ واضح دلیل ہے۔

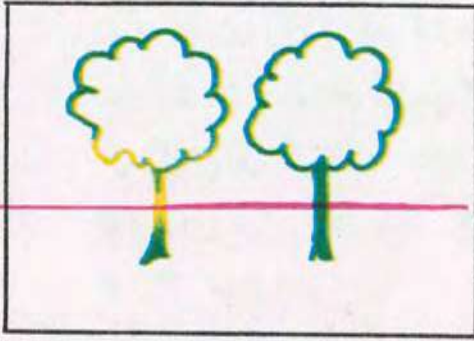
1 ۔ کسی منظر کو بناتے وقت اسے کاغذ کے کونے میں نہ بنایا جائے ۔ اس طرح سے کاغذ کٹا ہوا نظر آئے گا۔ (شکل نمبر 4.1)

شکل نمبر 4.1

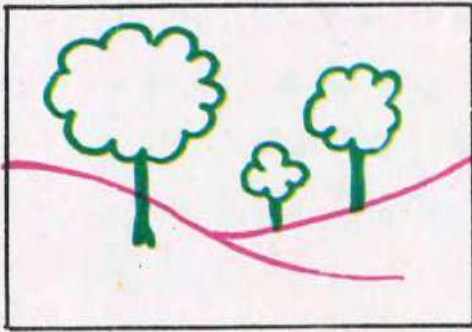
2 ۔ اگر منظر میں اُفقی خط ظاہر کرنا ہو تو اسے کاغذ کے آدھے حصّے کے نیچے کاغذ کی کل چوڑائی کے 1/3 فاصلے پر لگائیں۔ اس طرح یہ منظر اصولاً صحیح ہو گا۔ (شکل نمبر4.2)

شکل نمبر4.2

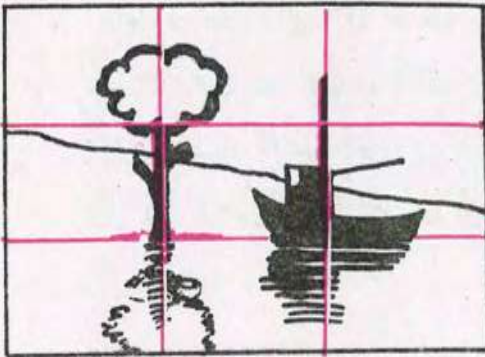
3 ۔ اگر منظر میں اُفقی خط ظاہر کرنا ہو تو اسے کاغذ کے آدھے حصّے کے اوپر کاغذ کی چوڑائی کے 2/3 فاصلے پر لگائیں تو یہ منظر بھی اصولاً صحیح ہو گا۔ (شکل نمبر4.3)

شکل نمبر4.3

4 ۔ کاغذ کے درمیان میں اُفقی خط لگانا غلط ہے۔ اس طرح سے کاغذ دو حصّوں میں تقسیم ہو جاتے گا اور تصویر میں کوئی خوبی اور خوبصورتی پیدا نہیں ہو گی۔ (شکل نمبر4.4)

شکل نمبر4.4

5۔ تصویر میں ایک شکل دوسری شکل کے برابر یا برابر فاصلے پر یا ہم وزن نہیں ہونی چاہیئے ۔ (شکل نمبر4.5)

شکل نمبر4.5

6۔ تصویر میں اگر ایک طرف بڑی شے بنائی گئی ہے تو دوسری طرف دو چھوٹی اشیاء بنا کر کاغذ کا سطحی وزن درست کیا جاتا ہے۔ اس سے تصویر میں خوبصورتی اور روانی پیدا ہو جاتی ہے۔ (شکل نمبر 4.6)

شکل نمبر4.6

7۔ بعض اوقات کاغذ کو تین اُفقی اور تین عمودی حصّوں میں تقسیم کرکے ہلکی لائنیں لگائی جاتی ہیں اور پھر ان لائنوں کی مدد سے اجزائے منظر کو ترتیب دے کر بڑی دلچسپ اور خوش کُن تصویر بنائی جا سکتی ہے۔ (شکل نمبر4.7)

شکل نمبر4.7

4.4 ۔ رنگ کرنا (Colouring)

کسی شے میں رنگ لگانے سے اس کی خوبصورتی میں اضافہ ہو جاتا ہے اور اس کی شکل و شباہت واضح ہو جاتی ہے ۔آپ بھی اپنی بنائی ہوئی ڈرائنگ میں بڑی خوبصورتی سے رنگ آرائی کر سکتے ہیں۔ بشرطیکہ درج ذیل باتوں پر عمل کریں۔

i ۔ تمام متعلقہ سامان ترتیب سے اپنے پاس رکھیں۔

ii ۔ ڈرائنگ پیپر ڈرائنگ بورڈ پر چسپاں کریں۔

iii ۔ رنگ کرنے سے پہلے منظر کا خاکہ بنائیں۔

iv ۔ ڈرائنگ بورڈ پیچھے سے (Back) 15 درجے تک اونچا رکھیں۔

v ۔ شروع میں رنگ ہلکا لگایا جائے۔ بعد میں تہ در تہ لگاکر گاڑھا کیا جائے۔

vi ۔ پہلا رنگ خشک کیا ہونے کے بعد دوسرا رنگ لگائیں۔

vii ۔ رنگوں کو ہلکا اور چمکدار بنانے کے لئے سفید رنگ استعمال کریں۔

viii ۔ کسی رنگ کو گہرا اور شیڈ دار بنانے کے لئے کالا رنگ استعمال کریں۔

ix ۔ تصویر میں رنگ اوپر سے لگانا شروع کریں اور بتدریج نیچے کو کرتے آئیں۔

x ۔ پہلے پس منظر پھر درمیانی منظر اور آخر میں پیش منظر میں رنگ بھریں۔

xi ۔ کسی شے میں کیسا رنگ کیا جائے۔ اس سلسلہ میں درج ذیل وضاحت کو مدِنظر رکھیں ۔ ۔

نمبر شمار	اجزائے تصویر	رنگ
1 ۔	آسمان ۔	ہلکا نیلا رنگ
2 ۔	پانی ۔	ہلکا نیلا
3 ۔	بادل ۔	ہلکے سیاہ اور سفید رنگ سے بنائیں۔
4 ۔	زمین ۔	گہرا بھورا۔
5 ۔	پتھریلی زمین ۔	ہلکا براؤن بھورا۔
6 ۔	پلاٹ ۔	ہرا اور پیلا۔

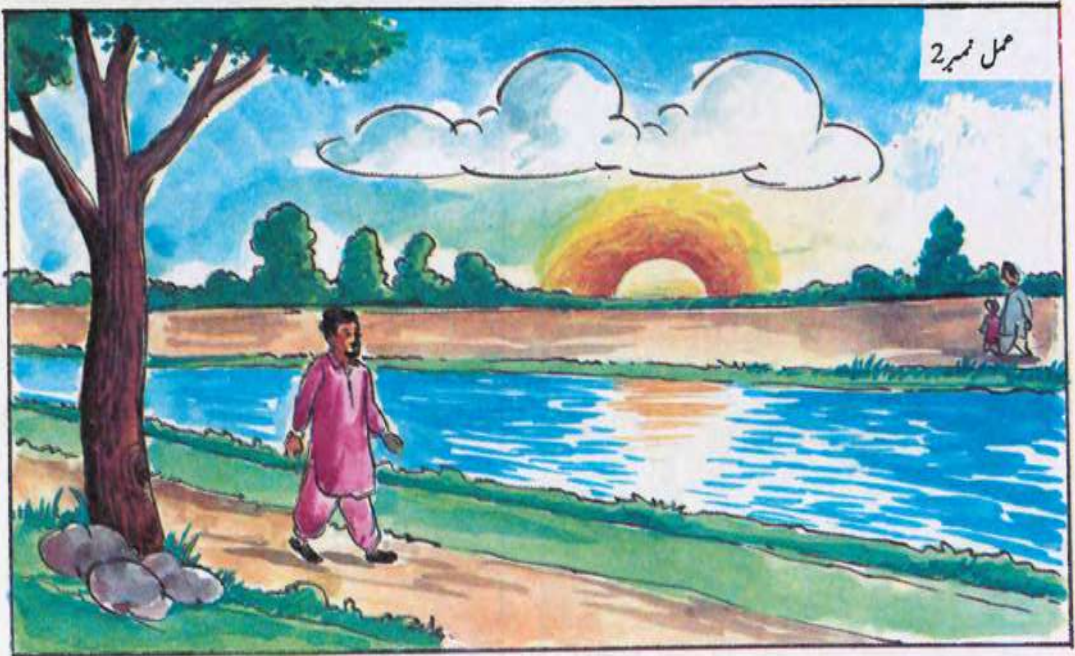
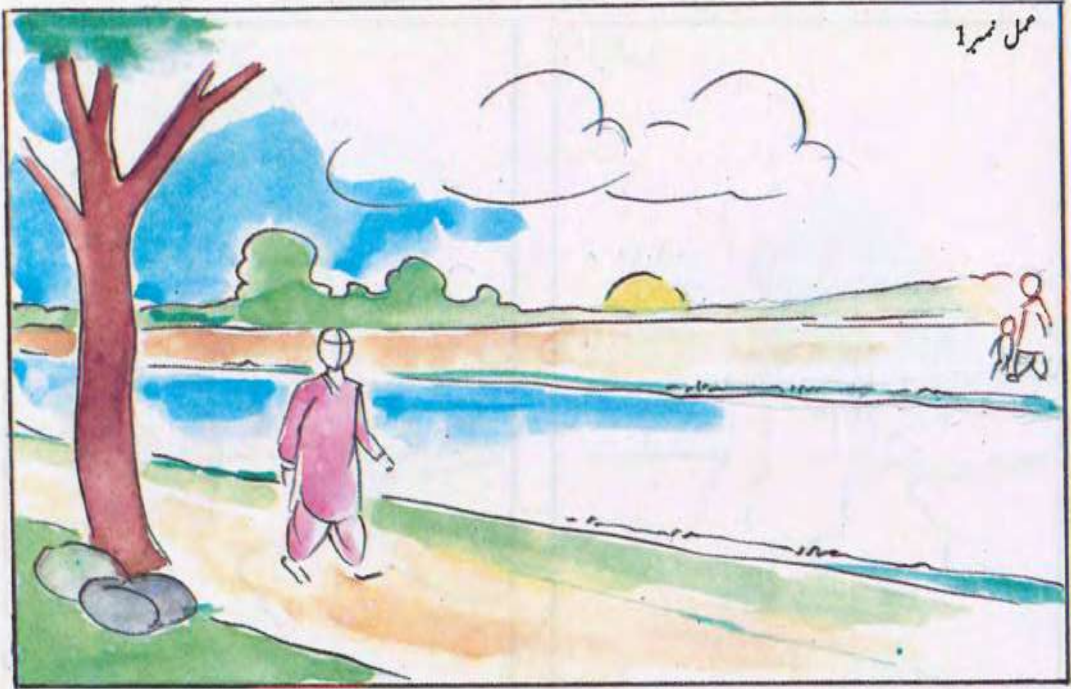
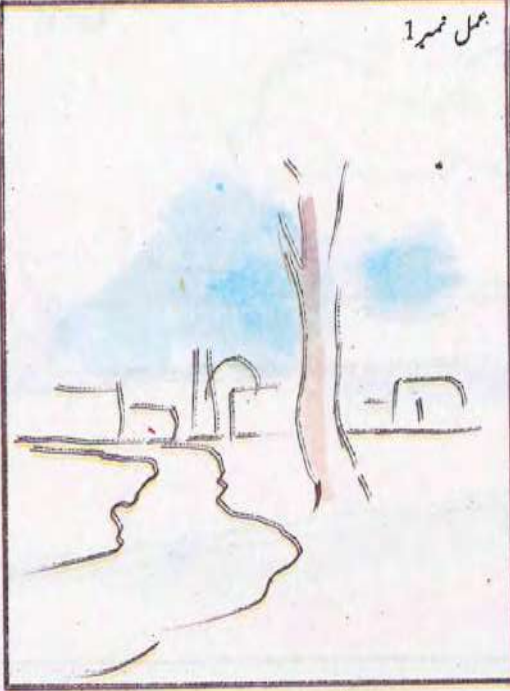
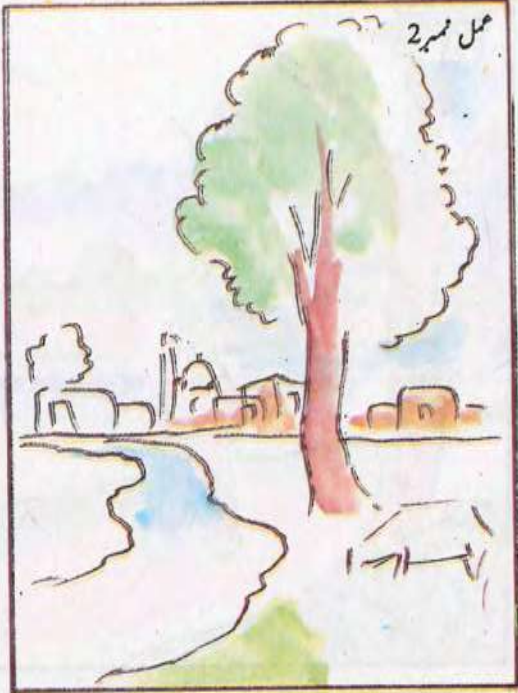
7 -	پہاڑ	-	(۱)۔ بھورا، سیاہ رنگ سے شیڈ (۲)۔ہلکے نیلے (۳)۔ جامنی (۴)۔ براؤن اور سبزہ زار
8 -	دھوپ کا اثر -		نارنجی اور زرد رنگ سے ظاہر کیا جاتا ہے۔
9 -	جھونپڑی یا مکانات -		خاکی رنگ سے بناتے جاتے ہیں بعض اوقات ان میں ہلکا نیلا، ہلکا سیاہ، ہلکا سرخ اور پیلا رنگ بھی استعمال کیا جاتا ہے۔
10 -	درخت	-	گہرا سبز جس طرف سے روشنی پڑ رہی ہو ہلکا پیلا رنگ استعمال کرتے ہیں۔ تنے کا رنگ بھورے سیاہ رنگ سے شیڈ کیا جاتا ہے۔

نوٹ۔ سورج کے غروب اور طلوع کے وقت رنگوں کا انتخاب مختلف ہو سکتا ہے۔

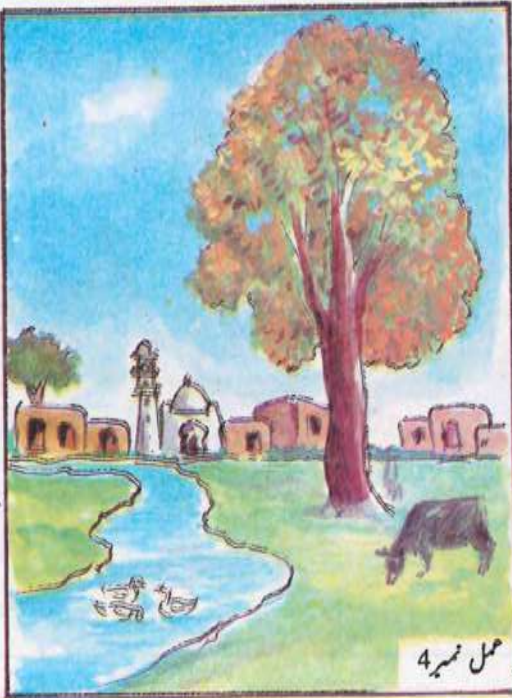
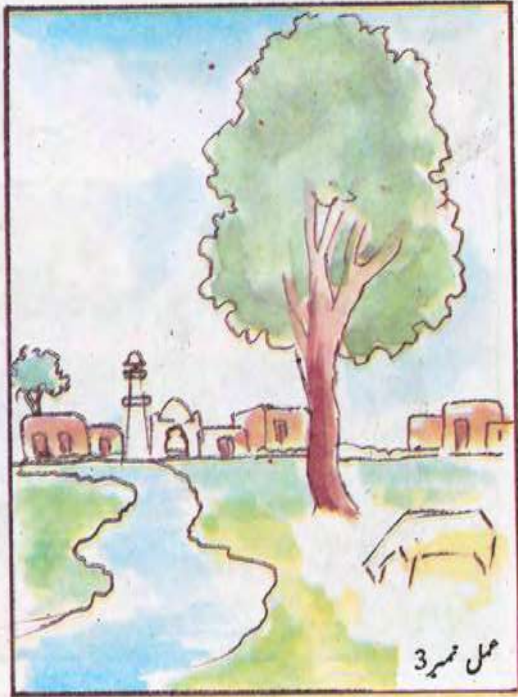
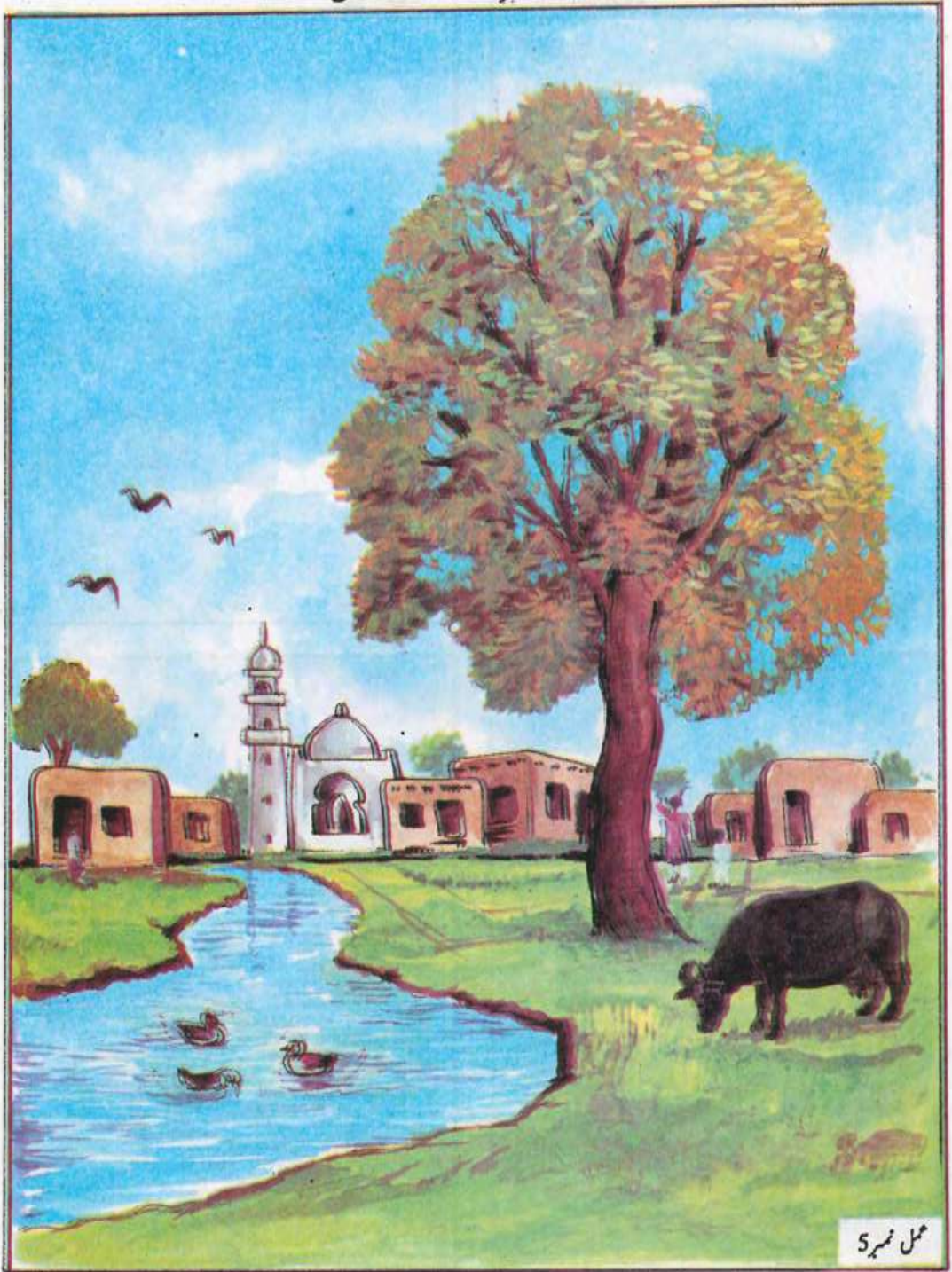
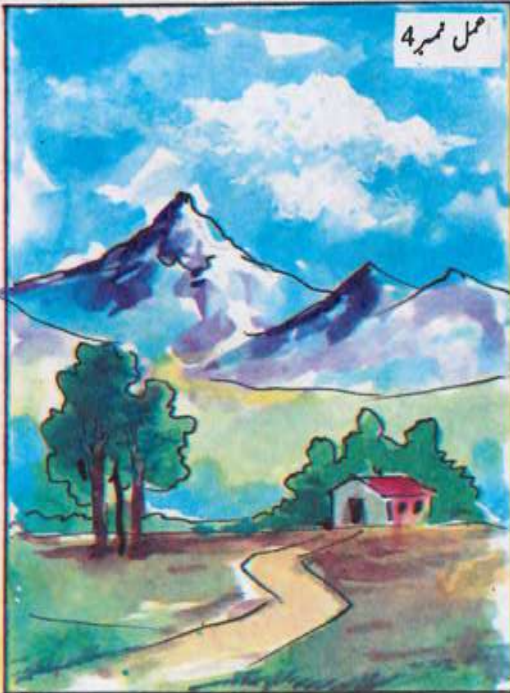
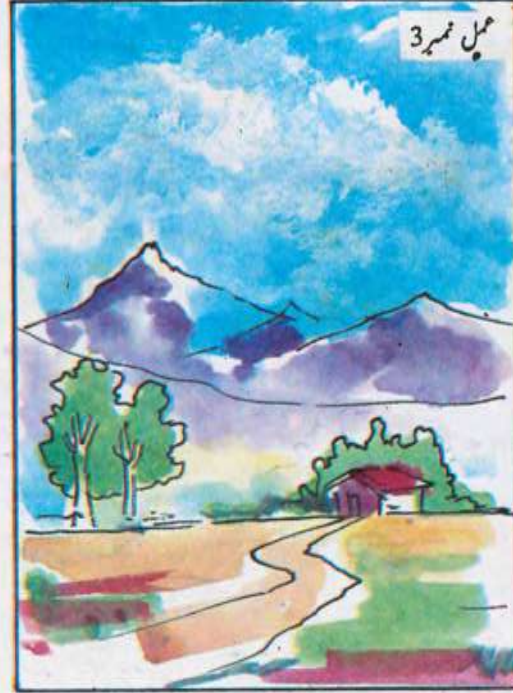
4.5 ۔ رنگ کرنے کے مراحل (Colouring Steps)

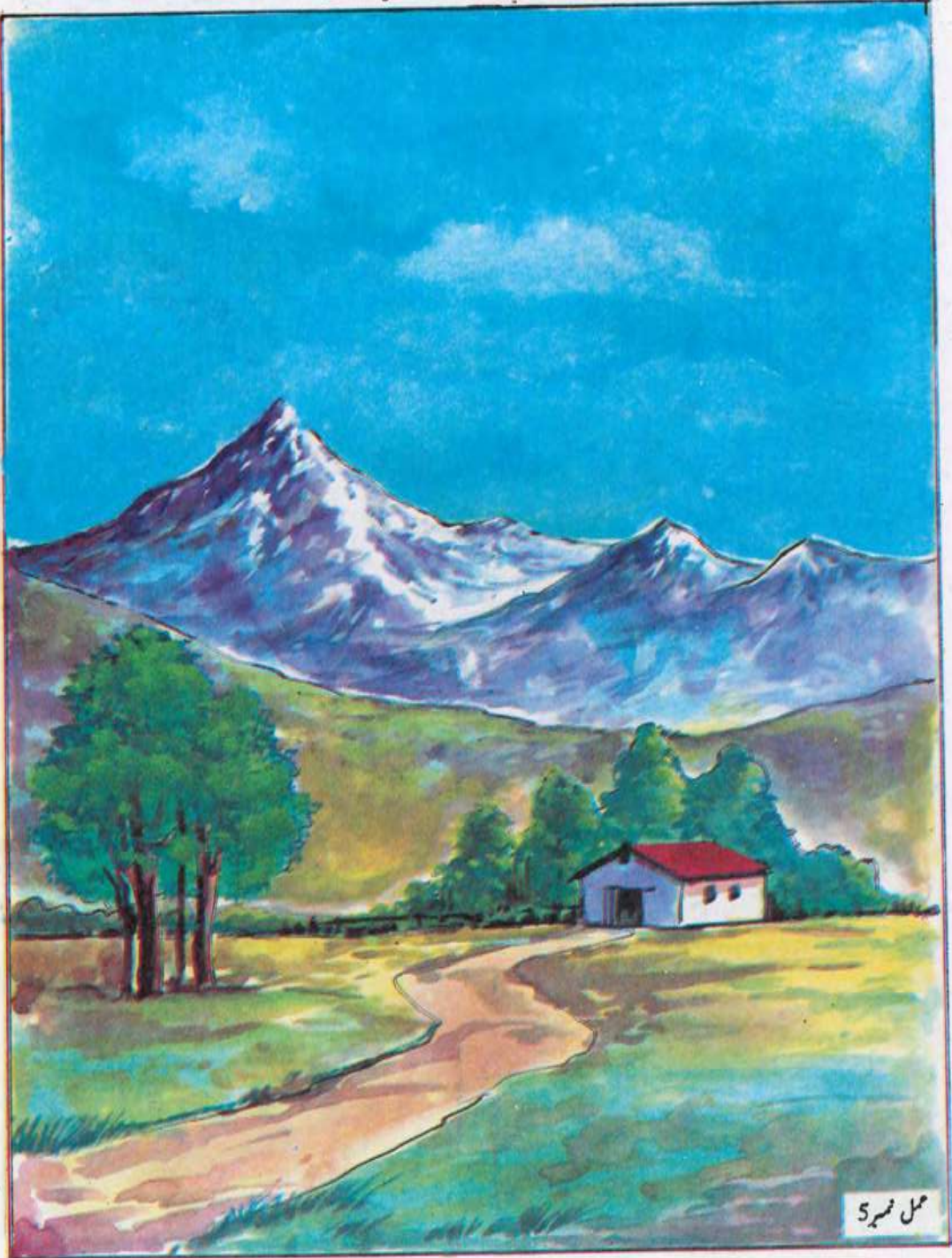
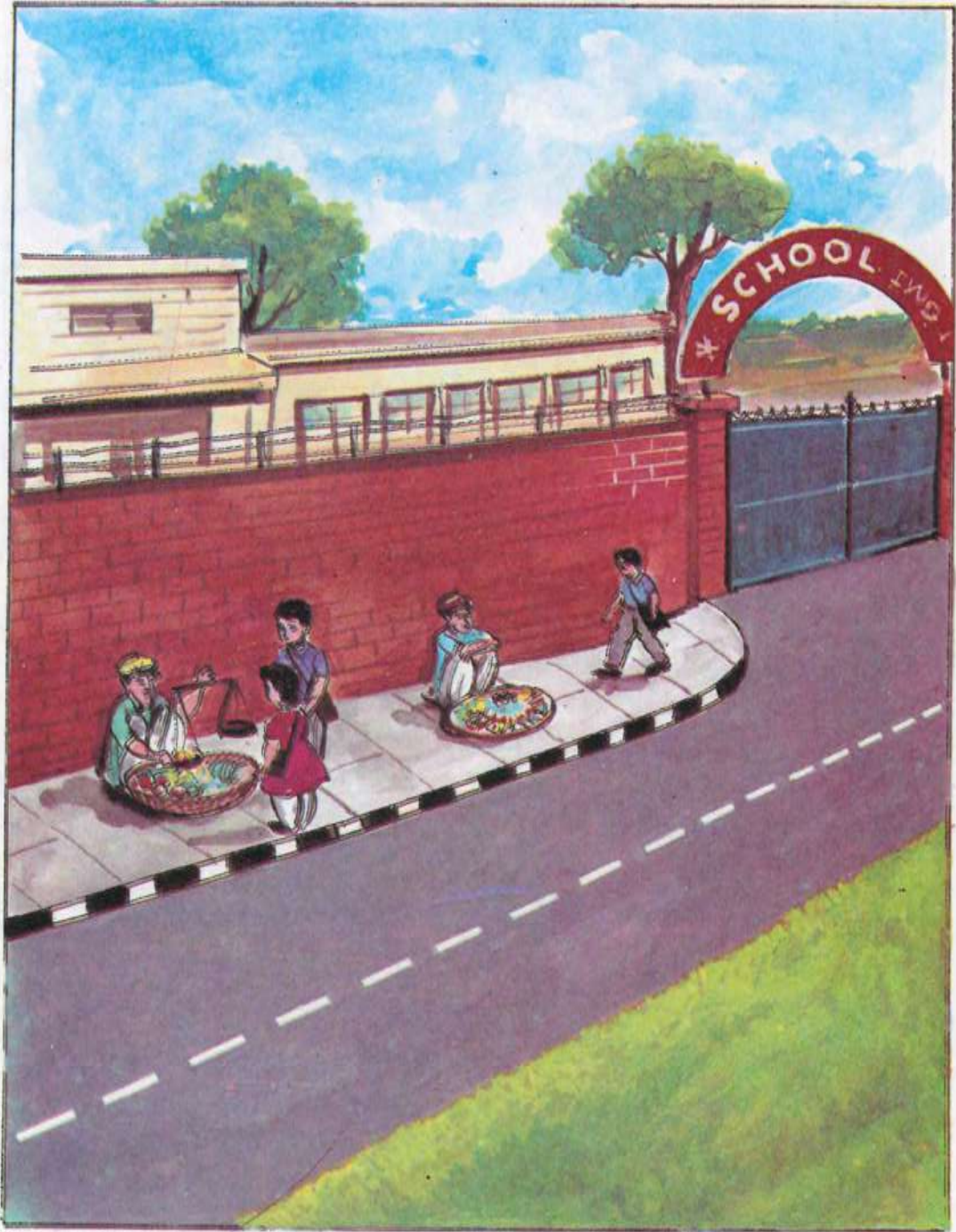
رنگ کرنے سے پہلے مطلوبہ جگہ پر صاف برش سے ہلکا سا پانی پھیر لیا جائے تو رنگ آسانی سے اور برابر لگے گا ۔ اس کے بعد ہلکے ہلکے رنگ لگانا شروع کریں۔

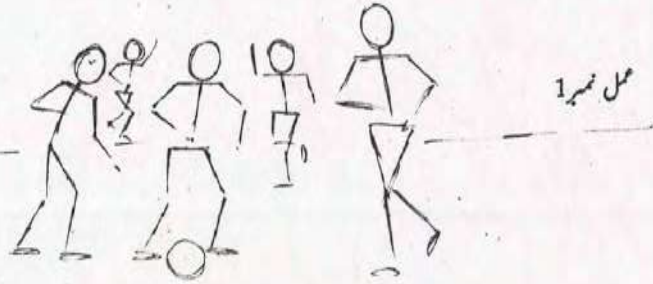
پہلے مرحلہ میں آسمان کے اوپر کا حصہ نیلے رنگ سے شروع کریں اور جوں جوں اُفق کی طرف رنگ آئے اُسے ہلکا کرتے جائیں۔ اُفق کے قریب اوپر کی طرف نیلے میں پیلا شامل کر کے ہلکا سبزی مائل رنگ کریں اور اُفق پر پیلے اور لال کی آمیزش سے بادامی رنگ بنا کر لگائیں۔ زمین کا سب سے قریب حصہ لال، پیلے اور کالے کی آمیزش سے بنائیں۔ اگر زمین پر سبزہ ہے تو پیلا، سبز اور خاکی رنگ استعمال کریں۔ بنیادی سطح تیار کر لینے کے بعد مکانات کو خاکی ، ہلکے نیلے، سفید اور کالے کے شیڈ سے تیار کریں۔ تیسرے مرحلہ میں زمین کے قریب کے اجزائے تصویر میں رنگ بھریں۔ جیسے پانی، بطخیں اور درخت وغیرہ۔

4.6۔ صفحہ نمبر 83 سے صفحہ نمبر 97 تک مختلف مناظر دیے گئے ہیں۔ انہیں 250x375 ملی میٹر کے کاغذ پر رنگ دار پینسل یا واٹر کلر سے مکمل کریں۔

Morning Walk. صبح کی سیر

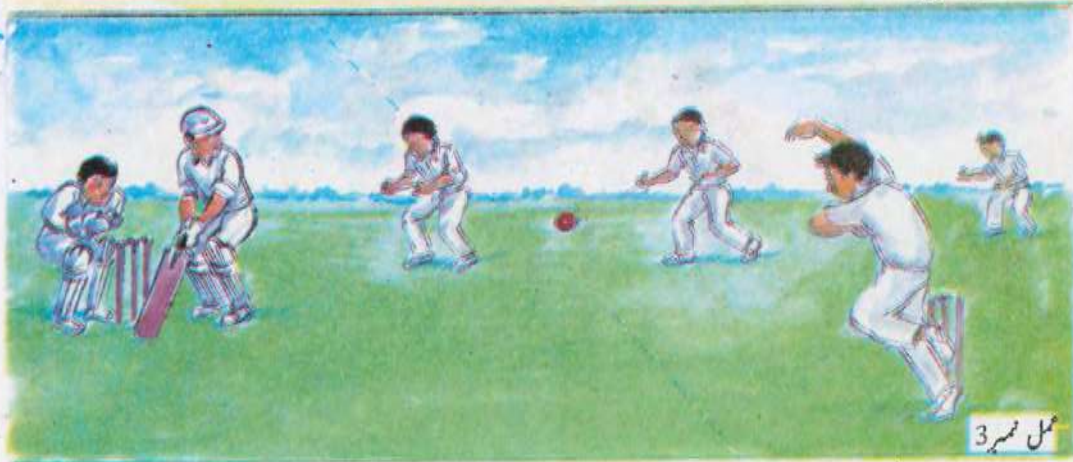
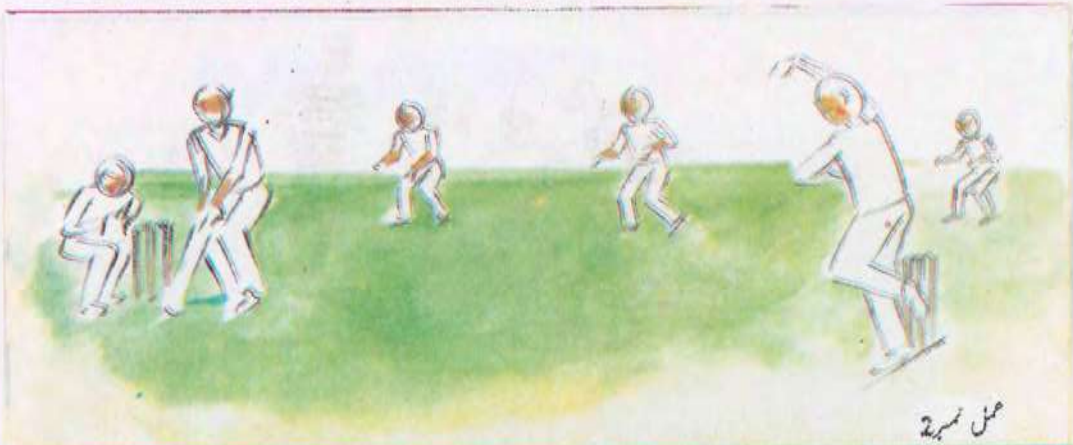
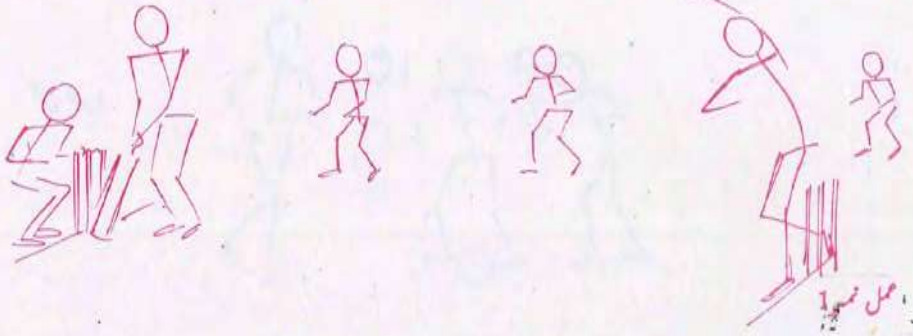
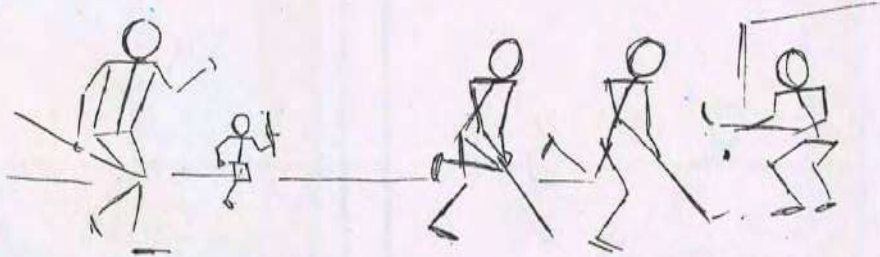
Village Scene گاؤں کا منظر

Village Scene. گاؤں کا منظر

Hilly Scene پہاڑی منظر

Hilly Scene پہاڑی منظر

Hawker Outside The School Gate سکول گیٹ کے باہر چھابڑی والا ۔

Children Playing Football فٹبال کھیلتے ہوتے بچے

عمل نمبر1

عمل نمبر2

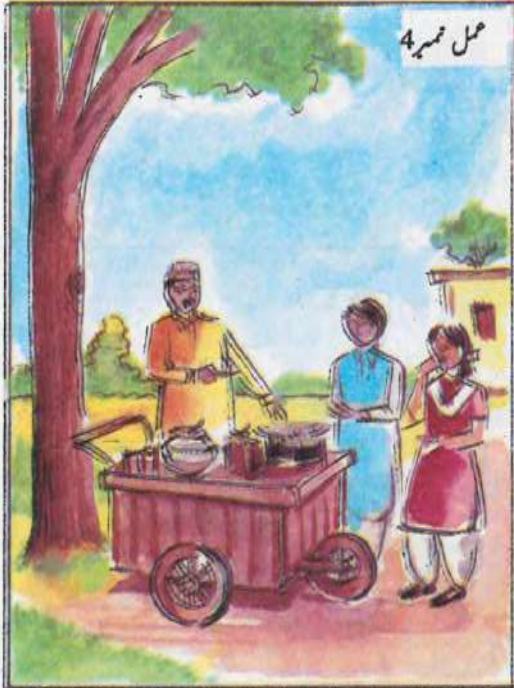
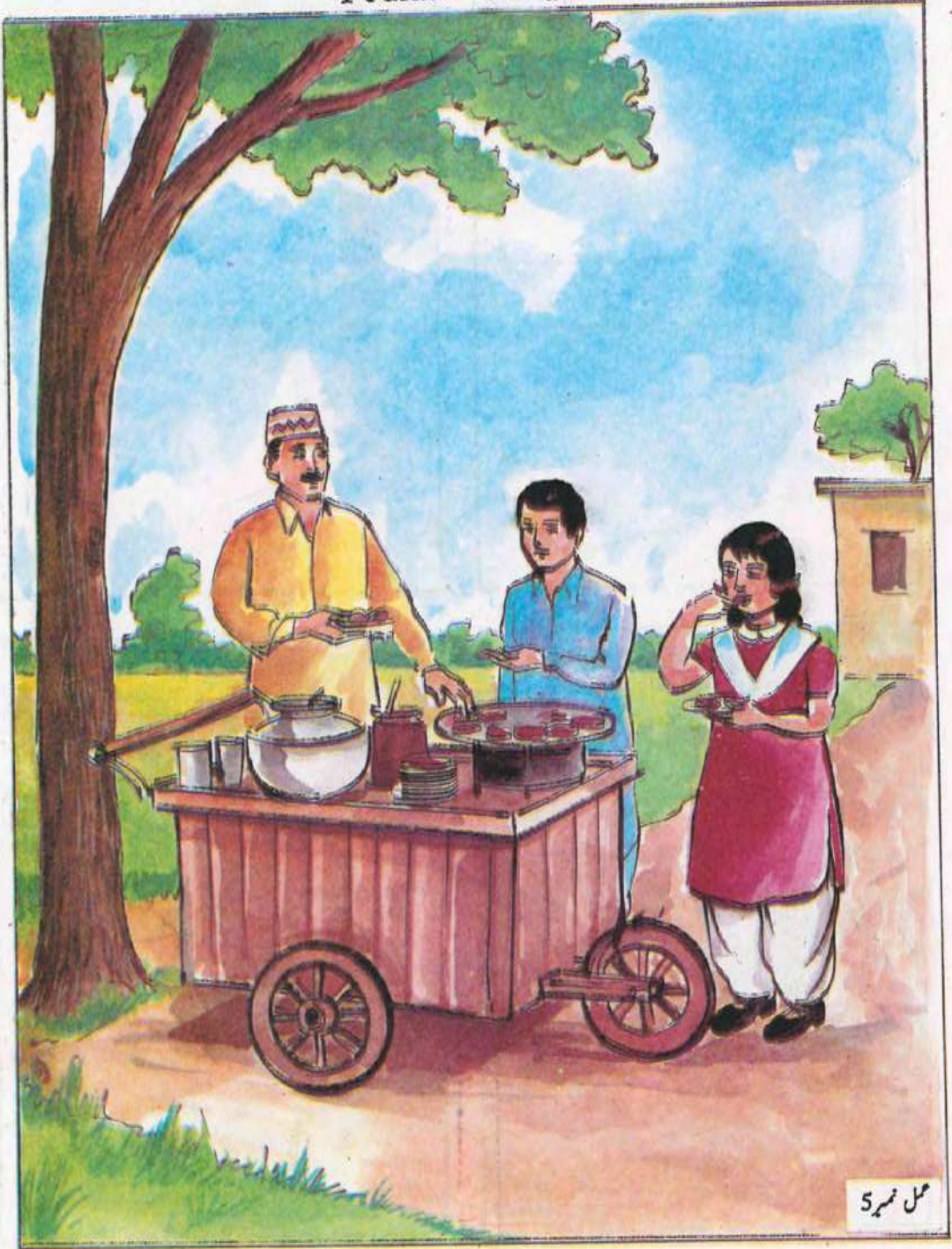
عمل نمبر3

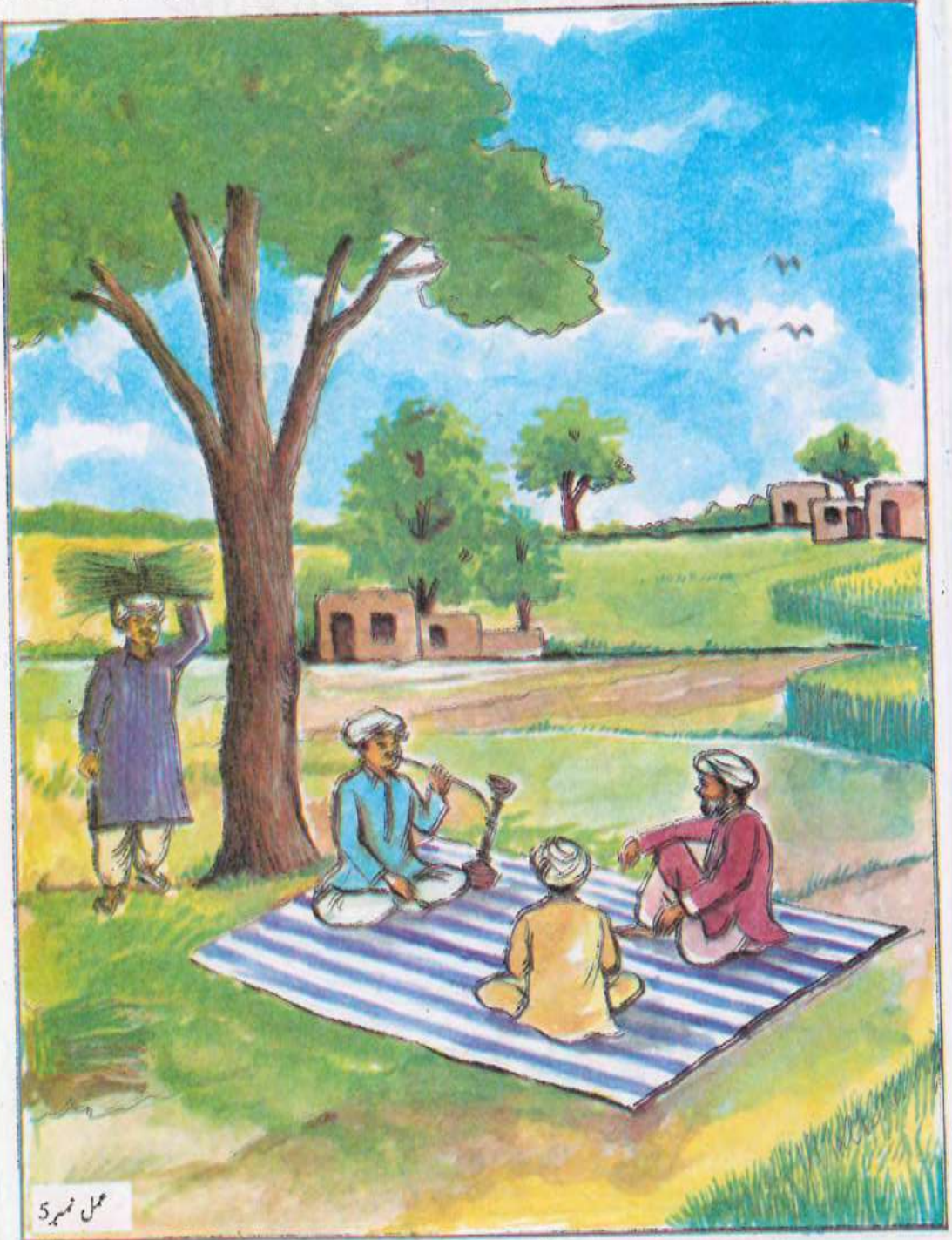
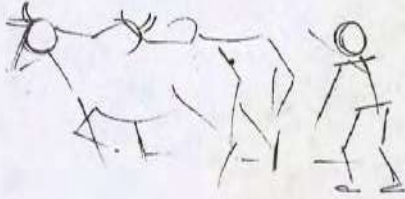
Children Playing Cricket کرکٹ کھیلتے ہوئے بچے

Children Playing Hockey ہاکی کھیلتے ہوئے بچے

عمل نمبر 1

عمل نمبر 2

عمل نمبر 3

ریڑھی والا Pedlar

Pedlar. ریڑھی والا

Some villagers sitting under the tree. درخت کے نیچے بیٹھے ہوئے چند دیہاتی

Some Villagers sitting under the tree. درخت کے نیچے بیٹھے ہوئے چند دیہاتی

Farmer is Ploughing . کسان ہل چلا رہا ہے

عمل نمبر1

عمل نمبر2

عمل نمبر3

عمل نمبر4

Evening Scene. شام کا منظر

4.7 ۔ مشقی سوالات

1 ۔ سکول میں کھیلی جانے والی کسی بھی کھیل کا منظر بنائیں۔

2 ۔ تفریح کے وقت پھل خریدتے ہوئے چند بچوں کی تصویر کشی کریں۔

3 ۔ باغ میں فٹ بال کھیلتے ہوئے بچوں کی تصویر بنائیں۔

4 ۔ کرکٹ کھیلتے ہوئے بچوں کی تصویر بنائیں اور رنگ کریں۔

5 ۔ سکول گیٹ پر چھابڑی والے سے بچے ٹافیاں خرید رہے ہیں۔ منظر کشی کریں۔

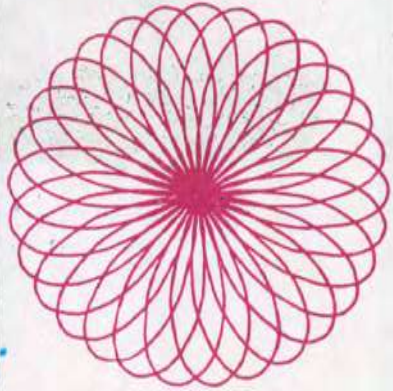
باب نمبر5

ڈیزائن - (DESIGN)

تعریف: (Definition)

1 ۔ رنگوں لکیروں اور شکلوں کا ایسا مجموعہ جن کی تدبیر سے جاذبِ نظر نمونہ بنے اسے ڈیزائن کہتے ہیں۔

2 ۔ آرٹ کے اصولوں کو مدِ نظر رکھتے ہوئے آرٹ کے ترکیبی عناصر کو اس طرح باہم مربوط کرنا کہ ایک خوش نما شکل بن جائے تو اسے ڈیزائن کہتے ہیں۔

3 ۔ کسی خاکے نقشے یا نمونے کو ڈیزائن کہتے ہیں ۔ (شکل نمبر5.1)

2 1

3

شکل نمبر5.1

5.1 ۔ ڈیزائن کی تشریح

ہر آدمی کی زندگی میں ڈیزائن ایک اہم شے ہے۔ گھر میں استعمال ہونے والی اشیا مثلاً برتن، لباس، فرنیچر، ٹیلیفون، ٹی وی، تاریں، سڑک پر بجلی کے کھمبے، عمارات غرض کہ ہر وہ چیز جو ہمیں نظر آتی ہے اس کی ایک شکل ہے اور وہی شکل اس شے کا ڈیزائن ہے۔ کسی شے کا ڈیزائن اس کے استعمال اور ضرورت کو مدِ نظر رکھ کر بنایا جاتا ہے۔ ایک اچھے ڈیزائن کے دو پہلو ہیں۔

(i) ۔استعمال (Utility) (ii) ۔جمال حسن (Aesthetic)

مثلاً اگر کسی کپڑے کا ڈیزائن بنانا ہو تو کپڑے کی افادیت، استعمال کی جگہ اور خوبصورتی کو مدِ نظر رکھ کر بنایا جائے گا۔

5.2 ۔ ڈیزائن کے ترکیبی عناصر (Elements of Design)

کسی ڈیزائن کی خوبی اور خوبصورتی کا انحصار اس کے ترکیبی عناصر پر ہوتا ہے۔ جو درج ذیل ہیں۔

(i) - خطوط Line

(ii) - شکل Shape

(iii) - رنگ Colours

(iv) - ٹون Tone

(v) . بافت (سطحی بناوٹ) Texture

مذکورہ بالا ترکیبی عناصر کی مکمل تشریح آپ باب نمبر 2 میں پڑھ چکے ہیں۔

5.3 ۔ ڈیزائن کے اصول (Principles of Design)

کسی ڈیزائن کو خوبصورت اور دلکش بنانے کے لئے ڈیزائن کے ترکیبی عناصر کے ساتھ ساتھ ڈیزائن بنانے کے اصولوں کے بارے میں جاننا بھی ضروری ہے۔ مثلاً

(i) - ہم آہنگی Harmony

(ii) - توازن Balance

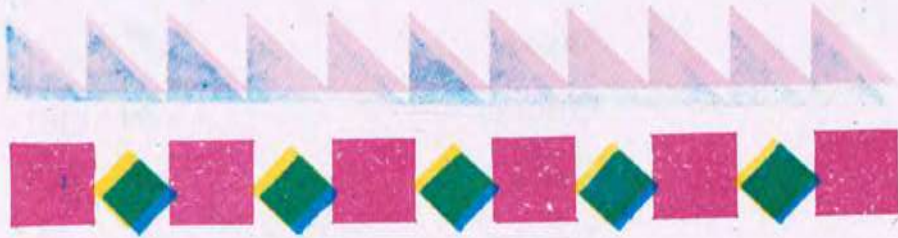
(iii) - تکرار اور تبادل Repetition and Alteration

(iv) - روانی Rhythm

(v) - تبدل اور شعاع Transition and Radiation

ہم آہنگی، توازن اور روانی کے بارے میں آپ باب نمبر 2 میں پڑھ چکے ہیں۔ جبکہ تکرار اور تبادل، تبدل اور شعاع کا ذکر آپ اس باب میں پڑھیں گے۔

5.4 - تکرار اور تبادل (Repetition and Alteration)

تکرار کا مطلب ہے بار بار ایک ہی کام کرتے جانا۔ ڈیزائن میں ایک ہی شکل یا اکائی کو بار بار بنانا تکرار کہلاتا ہے اور تبادل سے مراد شکل یا اکائی کو تبدیل کرکے بنانا ہے ۔ یعنی ایک اکائی کے بعد دوسری اکائی بنا دینا اور پھر دونوں اکائیوں کے تکرار اور تبادل سے ڈیزائن مکمل کرنا، تکرار اور تبادل کہلاتا ہے، تکراراور تبادل سے ڈیزائن میں خوبصورتی پیدا ہو جاتی ہے۔ شکل نمبر5.2

شکل نمبر5.2

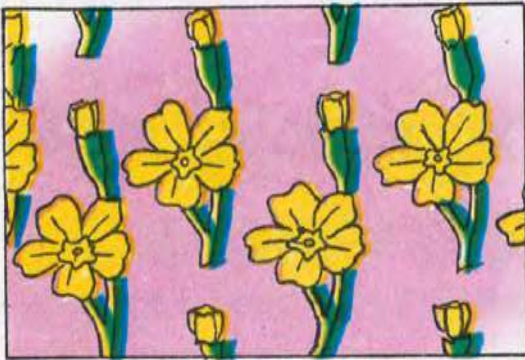
5.5 - تبدل اور شعاع (Transition and Radiation)

شعاع کا مطلب کسی شے کا اپنے مرکز سے ترتیب سے بکھرنا ہے۔ طلوع آفتاب کے وقت آسمان پر کرنیں بکھری نظر آتی ہیں۔ کرنوں کا ایک جگہ سے نکل کر ارد گرد پھیلنا بڑا دلکش منظر پیش کرتا ہے۔ قدرت نے شعاع کا تاثر پودوں، پھولوں اور درختوں میں بھی رکھا ہے۔ سورج مکھی پھول شعاع کی بہترین مثال ہے۔ ڈیزائن میں شعاع کا تاثر شامل کرکے اسے خوبصورت بنایا جا سکتا ہے۔

آپ اپنے ہاتھ کی انگلیوں کا مشاہدہ کریں آپ کی نگاہ ہتھیلی سے انگلیوں کی طرف منتقل ہو جاتی ہے۔ اسی طرح درختوں پر بھی غور کریں۔ آپ کی نگاہ ایک شاخ سے دوسری پر اور دوسری سے تیسری پر باآسانی منتقل ہو جائے گی۔ کیونکہ شاخیں اتنی عمدگی سے ایک دوسرے سے نکلتی ہیں کہ رکاوٹ محسوس نہیں ہوتی۔ اس طور پر نگاہوں کے ایک شے سے دوسری شے پر منتقل ہونے کو تبدل اشیاء کہتے ہیں۔ لہٰذا تبدل اور شعاع کے اصول کے تحت ڈیزائن اس طرح ترتیب دیا جاتا ہے کہ نگاہ خودبخود ایک حصّے سے دوسرے اور پھر دوسرے سے تیسرے حصّے پر حرکت کرتی رہتی ہے۔ اور یہی ڈیزائن کی خوبصورتی کا بڑا ثبوت ہے (شکل نمبر 5.3)۔

شکل نمبر 5.3

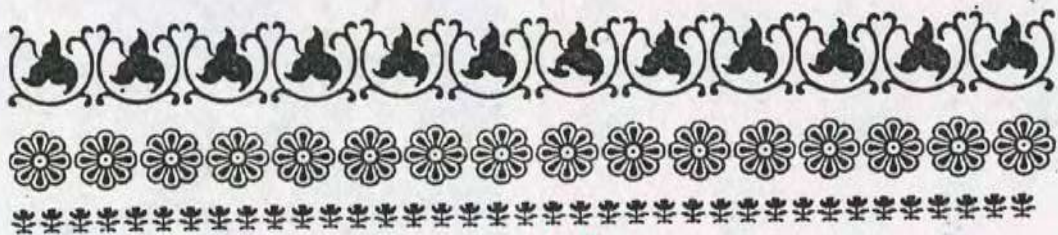
5.6 - ٹیکسٹائل ڈیزائن (Textile Design)

کپڑے پر بنایا گیا ڈیزائن ٹیکسٹائل ڈیزائن کہلاتا ہے ۔ یہ ڈیزائن فری ہینڈ اوزاروں سے، بلاک سے، سٹینسل سے یا سپرے کرکے بنایا جاتا ہے۔ یہ سیدھی لکیروں سے، منحنی لکیروں سے یا دونوں کو ملا کر بنایا جا سکتا ہے۔ کپڑے کے ڈیزائن زیادہ تر پھول پتیوں سے یا جیومیٹریکل اشکال سے بناتے جاتے ہیں۔ اس میں کسی ایک اکائی کو یا مختلف اکائیوں کو کسی خاص ترتیب سے دہرا کر ڈیزائن مکمل کیا جاتا

شکل نمبر 5.5

شکل نمبر 5.4

ہے۔ جیسا کہ شکل نمبر 5.5 ,5.4 سے ظاہر ہے۔ اس طرح سے بنائے گئے ڈیزائن کو مکمل سطح کا ڈیزائن (All over Pattern) نمونے دار ڈیزائن یا دہرایا جانے والا ڈیزائن (Repeated Pattern) کہتے ہیں۔ڈیزائن میں رنگ بھرنے کے لئے پہلے سے یہ طے کر لیا جاتا ہے کہ کون سے حصّے میں کونسا رنگ بھراجائے گا۔ یعنی رنگوں کی ایک تنظیم ذہن میں قائم کر لی جاتی ہے۔ اس کے مطابق ترتیب وار رنگ بھرے جاتے ہیں۔ رنگوں کی تنظیم کا یہ بھی ایک طریقہ ہے کہ کاغذ کے چند ٹکڑوں پر اکائیوں کو الگ الگ پینسل سے بنا لیا جائے ۔ شروع میں رنگ ہلکے لگائے جاتے ہیں۔ جنہیں بعد میں ضرورت کے مطابق گہرا کرکے ڈیزائن کو مکمل کیا جاتا ہے ۔ ٹیکسٹائل ڈیزائن میں مختلف اکائیوں کو آگے پیچھے کرکے ، متبادل ترتیب دے کر یا اِدھر اُدھر الٹ کر گویا مختلف ترتیب سے طرح طرح کے ڈیزائن بنائے جا سکتے ہیں۔

5.7 ۔ بارڈر ڈیزائن (Border Design)

چادر، کھڑکیوں کے پردے، قمیض، دوپٹہ، میز پوش، رومال اور شال کی خوبصورتی کے لئے ان کے کناروں پر بنائے گئے ڈیزائن کو بارڈر ڈیزائن کہتے ہیں ۔ بارڈر ڈیزائن مختلف قسم کے قدرتی اور مصنوعی جاندار اوربے جان اشیا مثلاً پھل، پھول، پتے، تتلی، مچھلی، پرندے اور جیومیٹریکل اشکال سے بنائے جا سکتے ہیں۔ بارڈر ڈیزائن کے بنانے کا طریقہ بھی وہی ہے جو مکمل سطح کا ڈیزائن بنانے کا ہے۔ فرق صرف یہ ہے کہ مکمل سطح کے ڈیزائن سے پوری سطح بھری جاتی ہے۔ جبکہ بارڈر ڈیزائن ایک لمبی پٹی کی شکل میں کسی شے کے کنارے پر بنایا جاتا ہے۔(شکل نمبر 5.6)

شکل نمبر 5.6

5.8 - ٹائل ڈیزائن (Tile Design)

ٹائل ڈیزائن کی بنیاد جیومیٹریکل اشکال پر ہوتی ہے۔ مثلاً خط، مثلث، مربع، مستطیل، دائرہ، مخمس، مسدس، مسبع اور مثمن وغیرہ کی اشکال کو بار بار دہرا کر بنایا جاتا ہے۔ یہ ڈیزائن بہت مقبول ہے مغلیہ دور میں مسجدوں، مقبروں اور عمارتوں کی چھتوں اور فرش کی آرائش کے لئے یہ ڈیزائن کثرت سے استعمال کیے گئے ہیں۔ سیمنٹ کی جالی، فرشی ٹائل، قالینوں، دریوں اور کپڑوں کے لئے بھی جیومیٹریکل ڈیزائن استعمال کئے جاتے ہیں۔ یہ ڈیزائن پیمانے اور پرکار کی مدد سے بنائے جاتے ہیں۔

شکل نمبر 5.7

شکل نمبر 5.8

شکل نمبر 5.9

5.9 - ڈیزائن چھاپنے کے طریقے (Methods Used For Design Printing)

اس سے پہلے آپ ڈیزائن بنانے کے اصول اور اس کی مختلف اقسام کے متعلق پڑھ چکے ہیں۔ اب ڈیزائن چھاپنے کے متعلق پڑھیں گے۔ ڈیزائن بنانے اور چھاپنے کے بہت سے طریقے ہیں۔ لیکن ہم صرف تین طریقوں کے متعلق پڑھیں گے۔

1 - سٹینسل سے چھپائی کرنا۔ (Stencil Printing)

2 - سپرے پرنٹنگ یا چھینٹے کاری۔ (Spray)

3 - بلاک پرنٹنگ۔ (Block Printing)

i - آلو کے ٹھپے سے چھپائی کرنا۔ (Potato Printing)

ii - لائنو لیم کے ٹھپے سے چھپائی کرنا۔ (Linoleum Printing)

5.10 ۔ سٹینسل سے چھپائی کرنا (Stencil Printing)

کسی خاکے ، نقشے یا نمونے کو موی کاغذ پر یا موٹے ڈرائنگ پیپر پر یا ٹین کی پتلی چادر پر بنا کر غیر ضروری حصوں کو کاٹ کر اندر سے نکال دیں تو اس کٹے ہوئے کاغذ یا ٹین کی پلیٹ کو سٹینسل کہتے ہیں۔

استعمال: سٹینسل سے میز پوش، تکیے کا غلاف، چادر ، پردے، دوپٹے، رومال وغیرہ پر چھپائی کی جاتی ہے اور کتابوں وغیرہ کے سرورق بنائے جاتے ہیں۔

مقاصد : سٹینسل بنانے اور چھاپنے کے دوران آپ آرٹ اینڈ ڈرائنگ کے درج ذیل عمل سیکھیں گے۔

ڈیزائن بنانا۔ بلیڈ یا چاقو یا کسی نوکیلی چیز سے ڈیزائن کی کٹائی کرنا،ڈیزائن میں بند (Tie) بنانا۔ سٹینسل کو کاغذ کی سطح پر گاڑھنا، رنگ بھرنا، سٹینسل سے بار بار چھپائی کرکے مختلف اشیا کی آرائش کے لئے مکمل سطح کا ڈیزائن یا بارڈر ڈیزائن بنانا۔

سامان (Material)

--- موی کاغذ یا موٹا ڈرائنگ پیپر۔

--- ڈیزائن بنانے کے لئے ڈرائنگ پیپر پیمائش 375 x 250 ملی میٹر۔

--- پاؤڈر، ٹیوب یا روغنی رنگ۔

--- سٹینسل برش یا کپڑے کی پوٹلی۔

--- بلیڈ، تیز قلم تراش یا سٹینسل کا مخصوص چاقو۔

--- موٹے کپڑے کے ٹکڑے میں روئی باندھ کر تیار کردہ پوٹلی وغیرہ ۔

--- شیشے کا ٹکڑا اور صفائی کے لئے کپڑا

پیشگی ہدایات

--- تمام متعلقہ سامان کام کرنے کی میز پر سلیقے سے رکھیں۔

--- تیز دھار اوزار مثلاً بلیڈ یا چاقو استعمال کرتے وقت احتیاط برتیں۔

نمبر شمار	ترتیب عمل	اشکال
1 ۔	سٹینسل بنانے کے لئے ضرورت کے مطابق مومی کاغذ یا موٹا کاغذ لیں شکل نمبر 5.10)	شکل نمبر 5.10
2 ۔	موٹے کاغذ پر اپنی پسند کا ڈیزائن بنائیں۔ (شکل نمبر 5.11)	شکل نمبر 5.11

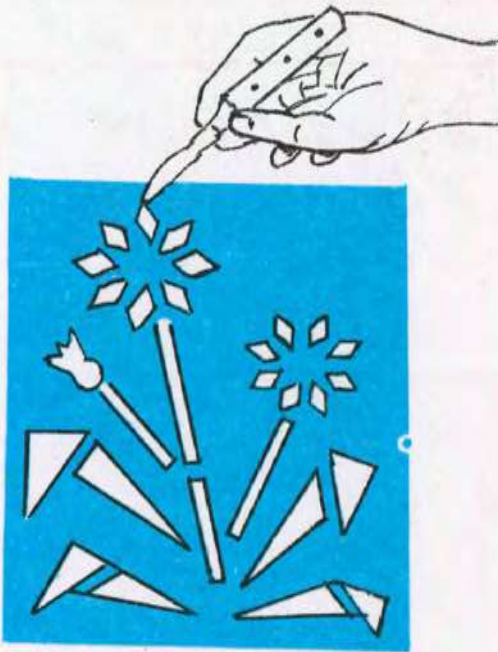
کلیدی نکتہ

ڈیزائن آسان، صاف اور سادہ ہو۔

3 ۔ ضروری مقامات پر جوڑوں کے لئے نشانات لگائیں (شکل نمبر 5.12)

شکل نمبر 5.12

لال

4 ۔ کٹائی کے لئے تیز نوک دار چاقو یا بلیڈ استعمال کریں۔ (شکل نمبر 5.13)

شکل نمبر 5.13

احتیاطیں

کٹائی کرنے سے پہلے کاغذ کو کسی ہموار جگہ یا شیشے کے ٹکڑے پر رکھ لیں تا کہ کٹائی صفائی سے ہو سکے۔ کٹائی کے دوران جوڑ والی جگہ کا خاص خیال رکھیں تاکہ ٹوٹنے نہ پائے۔ اگر جوڑ کٹ گیا یا ٹوٹ گیا تو سٹینسل خراب ہو جائے گا۔

جوڑ ہمیشہ موڑ یا گھاؤ پر لگانا چاہیے۔ غیر ضروری مقام پر جوڑ نہ لگائیں۔

5 ۔ سٹینسل چھپائی کے لئے تیار ہے۔

6 ۔ جس کاغذ پر ڈیزائن چھاپنا ہو اسے کسی ہموار جگہ پر رکھیں اس پر تیار کیا ہوا سٹینسل رکھ کر پنوں سے یا ٹیپ سے چسپاں کریں (شکل نمبر 5.14)

شکل نمبر 5.14

احتیاط۔

سٹینسل کاغذ پر اس طرح چسپاں کریں کہ آسانی سے اکھاڑا جا سکے۔

7 برش یا کپڑے کی پوٹلی سے سٹینسل کے اندر رنگ بھریں۔ (شکل نمبر 5.15)

پوٹلی موٹے کپڑے کے ٹکڑے میں روئی باندھ کر تیار کی جاتی ہے۔

شکل نمبر 5.15

کلیدی نکات

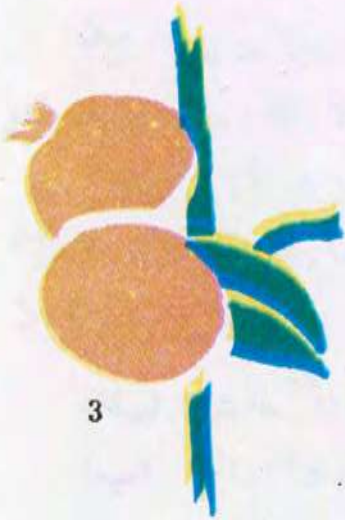
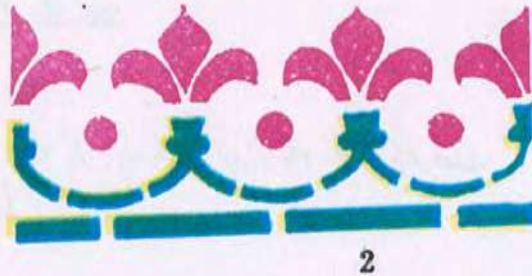
رنگ نہ پتلا ہو نہ زیادہ سخت۔ رنگ لگانے سے پہلے برش کو رنگ لگا کر کسی ردی کاغذ پر چیک کریں کہ رنگ پھیلتا تو نہیں۔ اگر ارد گرد نہ پھیلے تو پھر سٹینسل میں رنگ بھریں۔ اگر ایک سے زیادہ رنگ بھرنے ہوں تو ہر رنگ کے لئے علیحدہ برش استعمال کریں۔

8۔ جب پورے سٹینسل میں رنگ بھر لیا جائے تو احتیاط سے سٹینسل کو اوپر اٹھائیں نیچے کاغذ پر چھپا ہوا ڈیزائن تیار ہو گا۔ (شکل نمبر 5.16)

شکل نمبر 5.16

5.11- مکمل سطح کا ڈیزائن بنانے کے لئے سٹینسل کی پیمائش کے مطابق پوری سطح کو خانوں میں تقسیم کریں اور ہر خانے میں سٹینسل سے چھپائی کریں ۔ جیسا کہ شکل نمبر 5.17 سے ظاہر ہے۔

شکل نمبر 5.17

شکل نمبر5.18 تا 5.20 میں مختلف ڈیزائن دیے گئے ہیں۔ ان کے سٹینسل بنا کر بارڈر ڈیزائن اور مکمل سطح کے ڈیزائن بنائیں۔ آپ اپنی پسند کے ڈیزائن بھی بنا سکتے ہیں۔

شکل نمبر5.18

شکل نمبر5.19

شکل نمبر5.20

5.12 -سپرے پرنٹنگ یا چھینٹے کاری (Spray Printing)

چھینٹے کاری سے کتابوں کے سرورق، پردے، کپڑے، بارڈر ڈیزائن، سجاوٹی تحفے، عید کارڈ، پوسٹر، چمڑے ، لوہے یا لکڑی کا سامان گویا ہر قسم کی اشیا کی آرائش کی جا سکتی ہے۔

چھینٹے کاری برش سے اور جالی کی مدد سے یا سپرے مشین سے کی جاتی ہے۔ اس جماعت میں ہم چھینٹے کاری تین طریقوں سے کریں گے۔

چھینٹے کاری کے طریقے

(الف)۔ مثبت اور منفی اکائیوں سے چھینٹے کاری۔

(ب)۔ مختلف اکائیوں کی ترتیب بدل کر چھینٹے کاری۔

سامان۔

i ۔ سٹینسل کے لئے موٹا کاغذ

ii ۔ نمونہ اتارنے کے لئے کاغذ

iii ۔ برش، پیالی یا پلیٹ۔

iv ۔ دانتوں کا پرانا برش جس کے بال گھس کر چھوٹے ہو چکے ہوں۔

v ۔ قینچی، بلیڈ یا چاقو۔

vi ۔ پرانے اخبار

vii ۔ مختلف اشیا پھول، پتے، تنکے، بٹن، کنگھی، گتے کی بنی ہوئی جیومیٹریکل اشکال وغیرہ وغیرہ۔

پیشگی ہدایات۔

i ۔ چھینٹے کاری سے پہلے تمام سامان اپنے پاس رکھ لیں۔

ii ۔ کپڑوں کو رنگوں سے بچائیں۔

نمبر شمار	طریقہ کار	اشکال

(الف)۔ مثبت اور منفی اکائیوں سے چھینٹے کاری

1 ۔ 150x150 ملی میٹر سائز کا موٹا کاغذ لیں۔

2 ۔ کاغذ پر کوئی دلچسپ شکل بنائیں۔ (مثال کے طور پر مرغا)

3 ۔ مرغ کی شکل کو سٹینسل نائف سے کاٹ کر اندر سے نکال دیں۔ (شکل نمبر 5.21)

شکل نمبر 5.22

شکل نمبر 5.21

نوٹ۔ کٹ کر علحدہ ہونے والی شکل مثبت اکائی کہلاتی ہے۔ جبکہ کاغذ کے اندر جو خالی جگہ بن گئی ہے۔ اسے منفی اکائی کہتے ہیں ۔ شکل نمبر 5.22 ان دونوں اکائیوں سے خوبصورت ڈیزائن بنائے جا سکتے ہیں۔

4 ۔ مثبت اکائی کو کاغذ پر پنوں کی مدد سے چسپاں کریں۔ (شکل نمبر 5.23)

5 ۔ رنگ گھول کر اپنے پاس رکھیں۔

شکل نمبر 5.23

کلیدی نکات۔

6 ۔ رنگ زیادہ پتلا نہ ہو ورنہ پھیل کر ڈیزائن خراب کر دے گا۔

7 ۔ ٹوتھ برش کو رنگ میں ڈبوئیں۔

8 ۔ برش کو سٹینسل کے قریب لے جا کر بالوں میں انگلی سے ارتعاش پیدا کریں۔ شکل نمبر 5.24 ۔ اس طرح رنگ چھینٹوں کی شکل میں سٹینسل پر پڑے گا۔ اس طرح سٹینسل کے نیچے مطلوبہ شکل بن جاتے گی۔ (شکل نمبر 5.25)

شکل نمبر 5.24

شکل نمبر 5.25

نوٹ۔ ٹوتھ برش کے بال اوپر کرکے یا نیچے کرکے دونوں صورتوں میں چھینٹے ڈالے جا سکتے ہیں۔

انگلی اور برش کے علاوہ چھینٹے برش اور جالی سے بھی ڈالے جا سکتے ہیں۔

چھینٹے ڈالنے کے لئے سپرے مشین بھی استعمال کی جا سکتی ہے۔

شکل نمبر 5.26

احتیاط۔

چھینٹے کاری سے قبل کاغذ کے نیچے اخبار، سیاہی چوس یا ٹالکم پاؤڈر بچھا لینا چاہیئے۔

مثبت اکائیوں سے چھینٹے کاری کا بنا ہوا ڈیزائن شکل نمبر 5.26 میں دیا گیا ہے۔

شکل نمبر 5.27

منفی اکائی سے چھینٹے کاری کا بنا ہوا ڈیزائن شکل نمبر 5.27 میں دیا گیا ہے۔

(ب)۔ مختلف اکائیوں کی ترتیب بدل کر تین یا چار رنگوں سے چھینٹے کاری۔

1۔ موٹے کاغذ یا گتے کی مختلف اشکال قینچی سے کاٹیں۔

2۔ قدرتی اشیا مثلاً پھول، پتے اور دوسری اشیا مثلاً کنگھی، بٹن، بوتلوں کے ڈھکنے وغیرہ اپنے پاس رکھیں۔

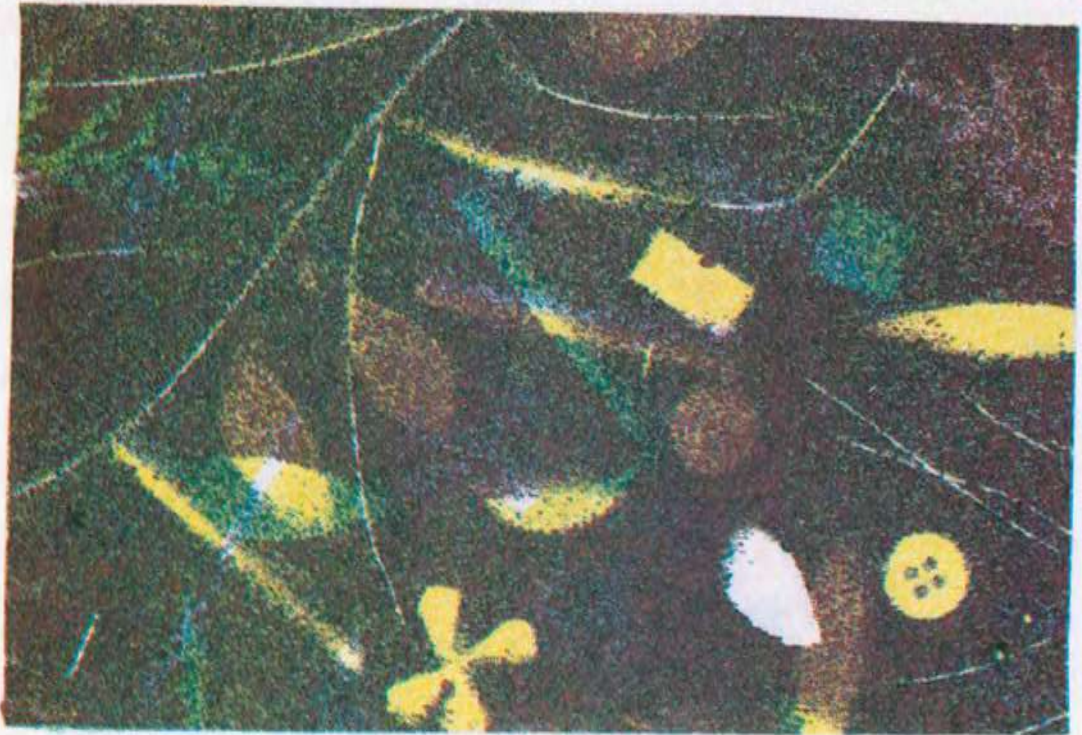
3۔ مذکورہ بالا اشیا کو ایک بڑے کاغذ پر اپنی پسند کے مطابق ترتیب دیں۔

4۔ ٹوتھ برش کو کسی ایک رنگ میں ڈبوئیں اور ترتیب دی ہوئی اشیا پر لے جا کر انگلی سے بالوں میں ارتعاش پیدا کریں۔ اس طرح رنگ ہلکی پھوار کی شکل میں کاغذ پر بکھر جائے گا۔

5۔ اب کاغذ پر رکھی ہوئی اشیا کی ترتیب بدل دیں۔

6۔ پھر دوسرا رنگ پہلے کی طرح پھوار کی شکل میں ڈالیں۔

7۔ اسی طرح تیسرا رنگ بھی ڈالیں۔ کاغذ پر رکھی ہوئی چیزوں کو اٹھا لیں۔

8۔ ڈیزائن تیار ہے۔ (شکل نمبر 5.28)

شکل نمبر 5.28

5.13 ۔ بلاک یا ٹھپے سے چھپائی کرنا (Block Printing)

یہ چھپائی کا ایک ایسا طریقہ ہے جس میں ربڑ، لکڑی یا آلو کے ٹکڑے پر کوئی ڈیزائن کندہ کر کے یا کھدائی کر کے بنایا جاتا ہے۔ پھر اس ٹھپے کو رنگ میں بھگو کر کاغذ یا کپڑے پر لگایا جاتا ہے۔ اس کی مثال ربر سٹیمپ (Stamp) کی ہے۔ اس جماعت میں ہم آلو کے ٹھپے اور لائنولیم کے ٹھپے سے چھپائی کریں گے۔ بھنڈی توری، شلغم اور پیاز کا ٹھپہ بنا کر بھی چھپائی کا کام کیا جا سکتا ہے۔

(الف) آلو کے ٹھپے سے چھپائی کرنا (Potato Printing)

استعمال۔

آلو کے ٹھپے بنا کر ان سے چھپائی کرنا بڑا آسان، سستا اور دلچسپ مشغلہ ہے۔ اس سے آپ نہایت ہی خوشنما ڈیزائن مثلاً مکمل سطح کا ڈیزائن، نمونے دار ڈیزائن اور بارڈر ڈیزائن بنا کر آرائش کے لئے استعمال کر سکتے ہیں۔

مقاصد۔

آلو کے ٹھپے بنانے اور چھاپنے کے دوران آپ آرٹ اینڈ ڈرائنگ کے درج ذیل عمل سیکھیں گے۔

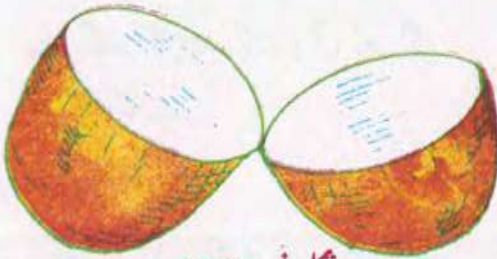
1 ۔ آلو کاٹ کر اس کی ہموار سطح پر ڈیزائن بنانا۔

2 ۔ چاقو یا چھری سے ڈیزائن کی کٹائی کر کے ٹھپہ تیار کرنا۔

3 ۔ آلو کے ٹھپے سے چھپائی کرنا۔

سامان۔

رنگ، پوسٹر کلر، ٹیوب کلر، ٹمپرا کلر، پانی کا مگ، اسفنج یا کپڑے کی گدی، برش، پلیٹ، آلو ایک یا دو عدد، مارکر یا رنگ دار پینسل، چاقو یا چھری، کاغذ، ہاتھ صاف کرنے کے لئے کپڑے کا ٹکڑا

نمبر شمار	طریق کار	اشکال

ایک سڈول آلو لیں۔ چاقو سے دو ٹکڑے کریں۔ شکل نمبر 5.29

شکل نمبر 5.29

کٹی ہوئی سطح بالکل ہموار کریں۔

ہموار سطح پر رنگدار پینسل یا مارکر سے نمونے کا خاکہ بنائیں۔ شکل نمبر 5.30

شکل نمبر 5.30

نمونہ دو طرح سے تیار ہو گا۔(۱) اُبھار سے، (۲) کھدائی سے۔

اُبھار سے نمونہ تیار کرنا۔

اس میں خاکے کے سوا باقی جگہ کُرید کر اتار دی جاتی ہے۔ شکل نمبر 5.31

شکل نمبر 5.31

اصل خاکہ اپنی جگہ قائم رہتا ہے۔ اس طریقے سے مطلوبہ نمونہ رنگوں سے تیار ہو گا۔

کھدائی سے نمونہ تیار کرنا۔

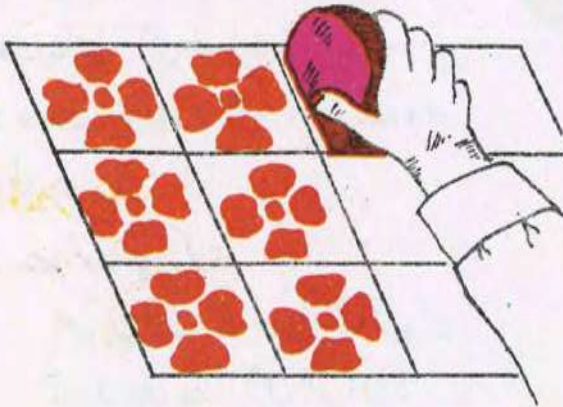
اس طریقے سے چھپائی کے دوران اصل نمونہ سفید رہے گا۔ شکل نمبر 5.32

آلو کو اگر چوکور کاٹ لیا جائے تو پکڑنے میں آسانی رہتی ہے۔ شکل نمبر 5.33 ۔ پلیٹ میں کپڑے کی گدی رکھ کر اس پر رنگ ڈال کر پیڈ

شکل نمبر 5.32 شکل نمبر 5.33

شکل نمبر5.34

(Pad) سا بنا لیں۔ (شکل نمبر 5.34) ۔ ٹھپّے کو کپڑے کی گدی سے رنگ لگائیں۔ رنگ برش سے بھی لگایا جا سکتا ہے۔

احتیاط۔

شکل نمبر5.35

رنگ نہ زیادہ پتلا ہو اور نہ ہی زیادہ سخت بلکہ اتنا گاڑھا ہو کہ کاغذ پر پھیلے نہیں۔ ٹھپّے کو رنگ لگا کر کسی ردی کاغذ پر لگا کر دیکھ لیں کہ رنگ پھیلتا تو نہیں ۔ اگر رنگ درست ہو تو پھر اصل کاغذ پر چھپائی کریں۔ (شکل نمبر5.35) ۔

ڈیزائن بنائیں

شکل نمبر5.36 میں آلو کے ٹھپوں کے چند نمونے دیئے گئے ہیں۔ ان کے مناسب سائز میں بلاک بنائیں اور شکل نمبر5.17 کی طرح All over Pattern تیار کریں نیز ان ڈیزائنوں کو کنارے پر دہرا کر بارڈر ڈیزائن تیار کریں۔ ڈیزائن بنانے کے لئے 375 x 250 ملی میٹر پیمائش کا کاغذ استعمال کریں۔ آپ اپنی پسند کے ٹھپے ، نمونے اور ڈیزائن بنا سکتے ہیں۔

شکل نمبر5.36

(ii)۔لاسنو لیم کے ٹھپّے سے چھپائی کرنا۔ Linoleum Block Printing

لکڑی کے بلاک سے چھپائی کرنا بہت پرانا طریقہ ہے۔ گاؤں یا شہر میں آپ نے رنگ ریز (للاری) کو لکڑی کے ٹھپّوں سے لحاف کے پردے۔ بستر کی چادریں، دستر خوان وغیرہ چھاپتے دیکھا ہو گا۔ آج بھی اس طریقے سے چھپائی ہو رہی ہے۔ لیکن اس کے ساتھ ایک اور طریقہ بھی مقبول ہو رہا ہے۔ وہ لاسنو لیم کے ٹھپے یا بلاک کا ہے۔ لاسنو لیم ایک طرح کا ربڑ ہے۔ اس کا رنگ گہرا بھورا اور موٹائی تقریباً 5 سے 10 ملی میٹر ہوتی ہے۔ اس پر کارونگ (Carving) کرنا آسان ہے۔ اس کا بلاک بنانے کے لئے درج ذیل اشیا استعمال ہوتی ہیں۔ لاسنولیم کا ٹکڑا اور اس کو کاٹنے کے اوزار۔ یہ اوزار لاسنو کٹر سیٹ کے نام سے بازار سے مل جاتے ہیں ۔ جس میں درج ذیل اوزار ہوتے ہیں۔(شکل نمبر5.38)

i ۔ U شکل کا وینیر

ii ۔ V شکل کا وینیر

iii ۔ چھوٹی گاؤج

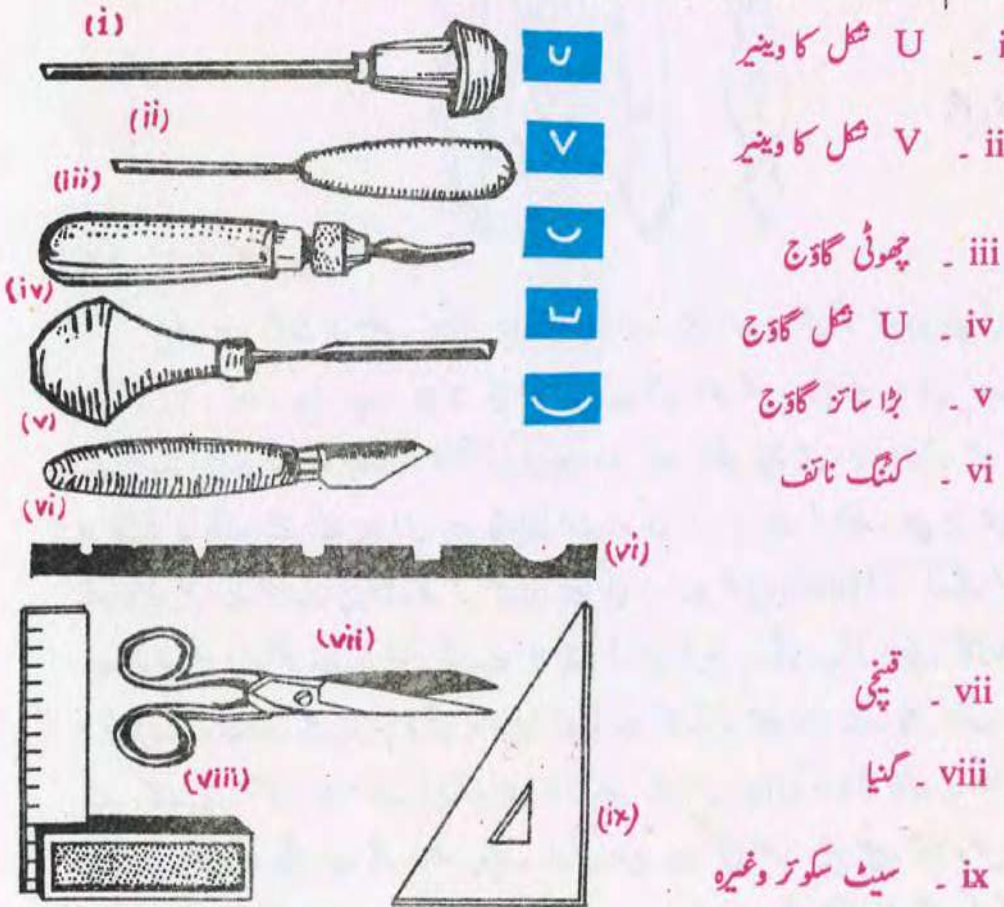
iv ۔ U شکل گاؤج

v ۔ بڑا سائز گاؤج

vi ۔ کٹنگ نائف

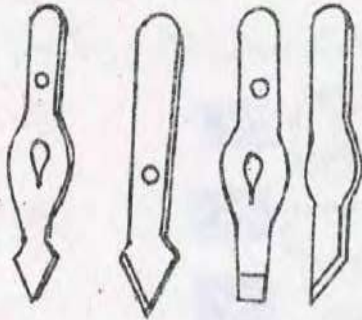
vii ۔ قینچی

viii ۔ گنیا

ix ۔ سیٹ سکوئر وغیرہ

شکل نمبر5.38

چھوٹے اوزاروں کو وینیر (Venier) اور بڑوں کو گاؤج (Gouge) کہتے ہیں اور ان سب کو لائنو کٹرز کہتے ہیں۔ وینیر آؤٹ لائننگ، سکیچنگ اور فری ہینڈ کام کے لئے استعمال ہوتے ہیں۔ جبکہ گاؤج چھوٹے بڑے حصوں کی کٹائی، صفائی اور آؤٹ لائننگ کے لئے استعمال ہوتے ہیں۔

لائنولیم کاٹنے کے لئے مختلف اشکال کی نبیں

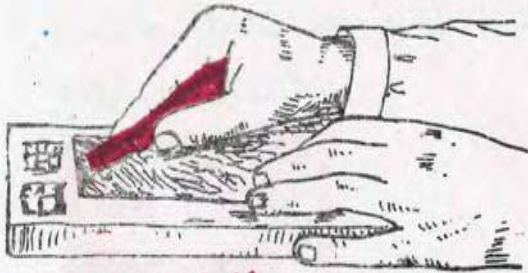
مذکورہ بالا اوزاروں کے علاوہ لائنولیم کی سطح کو کاٹنے اور کھودنے کے لئے مختلف قسم کی نبیں بھی استعمال ہوتی ہیں۔ جیسا کہ شکل نمبر 5.39 سے ظاہر ہے۔ ان کو ہولڈر میں لگا کر ان سے کٹائی کرتے ہیں۔

شکل نمبر 5.39

بلاک بنانے کا طریقہ

پہلے سفید کاغذ پر مطلوبہ ڈیزائن تیار کیا جاتا ہے۔ پھر اس ڈیزائن کو کاربن پیپر کی مدد سے لائنولیم کے ٹکڑے پر اتارا جاتا ہے۔ 3 B کی پینسل سے بھی لائنو لیم پر ڈیزائن یا کوئی نمونہ بنایا جا سکتا ہے۔ جب ڈیزائن تیار ہو جائے تو لائنوکٹرز کی مدد سے اسے کاٹ لیتے ہیں۔ ایسا ڈیزائن جن کے متعلق علم ہو جائے کہ بلاک بننے کے بعد اس سے چھپائی الٹ ہو گی اس کو پہلے ٹریسنگ پیپر پر بنایا جاتا ہے۔اور پھر لائنو لیم کے ٹکڑے پر الٹا رکھ کر کاربن پیپر کی مدد سے ٹریس (Trace) کرکے نمونہ بنا لیا جاتا ہے۔ لائنولیم کے ٹکڑے پر نمونہ اتارنے کا ایک آسان طریقہ یہ بھی ہے کہ سفیدہ گاڑھا لے کر ایک برش ایک طرف اور پھر دوسرا برش دوسری طرف سے کراسنگ پھیرا جاتا ہے۔ پھر خشک ہونے دیا جاتا ہے۔ کاغذ پر پینسل سے مطلوبہ ڈیزائن بنایا جاتا ہے۔ پھر اس ڈیزائن کو لائنو بلاک پر الٹا رکھا جاتا ہے۔ اوپر ٹیپ لگا دی جاتی ہے تاکہ ساتھ چپک جائے۔ اوپر سے کسی سخت چیز جیسے شیشہ وغیرہ سے رگڑا جاتا ہے۔ اس طرح لائنو بلاک پر الٹا ڈیزائن بن جاتا ہے۔ اب غیر ضروری حصے کارونگ کرکے نکال دیے

جاتے ہیں۔ گہرائی ڈیڑھ دو ملی میٹر کافی ہوتی ہے۔ اس طرح مطلوبہ حصّے اُبھرے ہوتے رہ جاتیں گے اور چھپائی میں نمونہ سیدھا بنے گا۔

لائنو کٹرز پکڑنے کا طریقہ

نفیس اور عمدہ کام کرنے کے لئے کٹرز کو پین یا پینسل کی طرح پکڑا جاتا ہے جیسا کہ شکل نمبر 5.40 سے ظاہر ہے۔ اگر کٹائی کرنے والا حصہ زیادہ ہو تو لائنو کٹرز کو ہاتھ کی ہتھیلی کے اندر گرفت میں لے کر دباؤ کے ساتھ کٹائی کی جاتی ہے۔ جیسا کہ شکل نمبر 5.41 سے ظاہر ہے ویسے جس طرح آپ آرام محسوس کریں اسی طرح اوزار پکڑ کر کٹائی کا کام کر سکتے ہیں۔

شکل نمبر 5.41   شکل نمبر 5.40

جب بلاک تیار ہو جاتے تو اسے حسبِ ضرورت چوکور، مستطیل یا مثلث شکل میں کاٹ کر ایک لکڑی کے ٹکڑے پر سریش کی مدد سے چپکا دیا جاتا ہے۔ سریش کے خشک ہو جانے پر بلاک استعمال کے قابل ہو جاتا ہے۔ باریک کیلوں کی مدد سے بھی لائنو لیم کے بلاک کو لکڑی کے ٹکڑے پر لگایا جا سکتا ہے۔ لکڑی کے ٹکڑے پر لگانے کا فائدہ یہ ہے کہ بلاک کو آسانی سے ہاتھ میں پکڑا جا سکتا ہے۔

چھپائی کا طریقہ

پلیٹ میں رنگ یا سیاہی گھول لی جاتی ہے۔ اس کے بعد کپڑے کی دو تین تہیں کر کے گدی سی بنائی جاتی ہے۔ جسے پلیٹ میں رکھ کر دبا دیا جاتا ہے۔ گدی رنگ یا سیاہی کو چوس لیتی ہے۔ اس گدی پر بلاک رکھ کر معمولی سا دبایا جاتا ہے۔ اس طرح رنگ یا سیاہی بلاک کو لگ جاتی ہے جس سے چھپائی کی جا سکتی ہے۔ شکل نمبر 5.42 میں لائنو بلاک سے چھپائی کر کے بنایا گیا ڈیزائن دیا گیا ہے۔

چھپائی والے کاغذ یا کپڑے کے نیچے اخبار جوڑ کر گداز پیڈ بنا لیا جاتا ہے۔ اس طرح سے رنگ

تمام سطح پر یکساں لگتا ہے اور چھپائی عمدہ ہوتی ہے۔ اگر چھپائی سیاہی سے کرنا مطلوب ہو تو سیاہی سلیب پر انڈیل کر رولر کو لگائی جاتی ہے اور پھر اس سے سیاہی کو بلاک پر لگا کر چھپائی کا کام کیا جاتا ہے۔ شروع شروع میں لائنو کٹرز سے عمودی، اُفقی اور ترچھی لکیروں سے آسان آسان پیٹرن (Pattern) کاٹنے کی مشق کر لینی چاہیے۔ کاٹنے سے پیشتر لائنولیم کے ٹکڑے کو دھوپ میں رکھ کر گرم کر لیں ۔ کٹائی آسانی سے ہو گی۔ اگر موسم سرد ہو تو آگ کے قریب لے جا کر ہلکا سا گرم کر سکتے ہیں۔

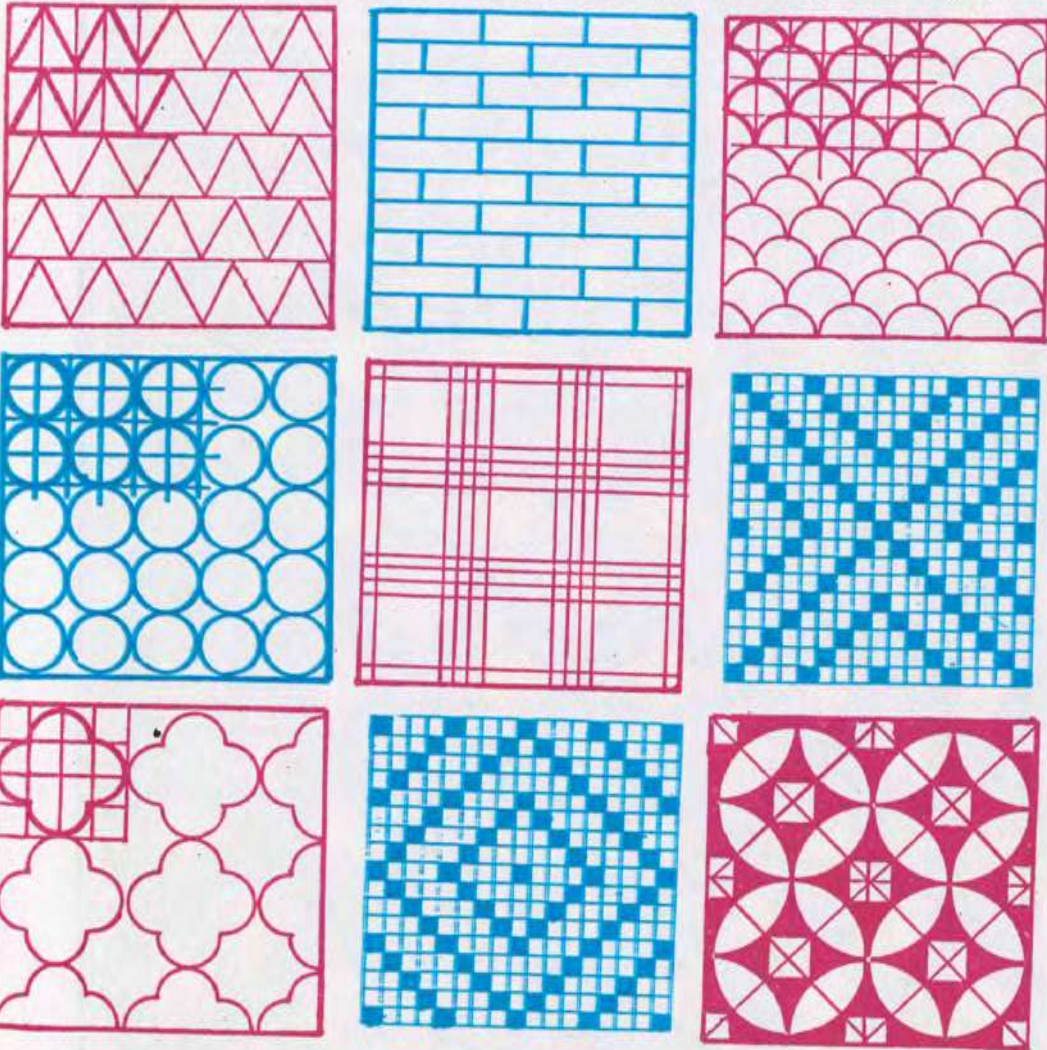
شکل 5.43 میں بلاک سے بنے ہوئے ڈیزائن دیے گئے ہیں۔ ان کے بلاک بنا کر مکمل سطح کے ڈیزائن یا بارڈر ڈیزائن بنائیں۔ اس کے علاوہ آپ اپنی پسند کے ڈیزائن بھی بنا سکتے ہیں۔ چھپائی کا کام مکمل کر لینے کے بعد بلاک کو اچھی طرح صاف کر کے رکھیں۔

شکل نمبر 5.43

نوٹ آپ اپنی پسند کے ڈیزائن بھی بنا سکتے ہیں ۔

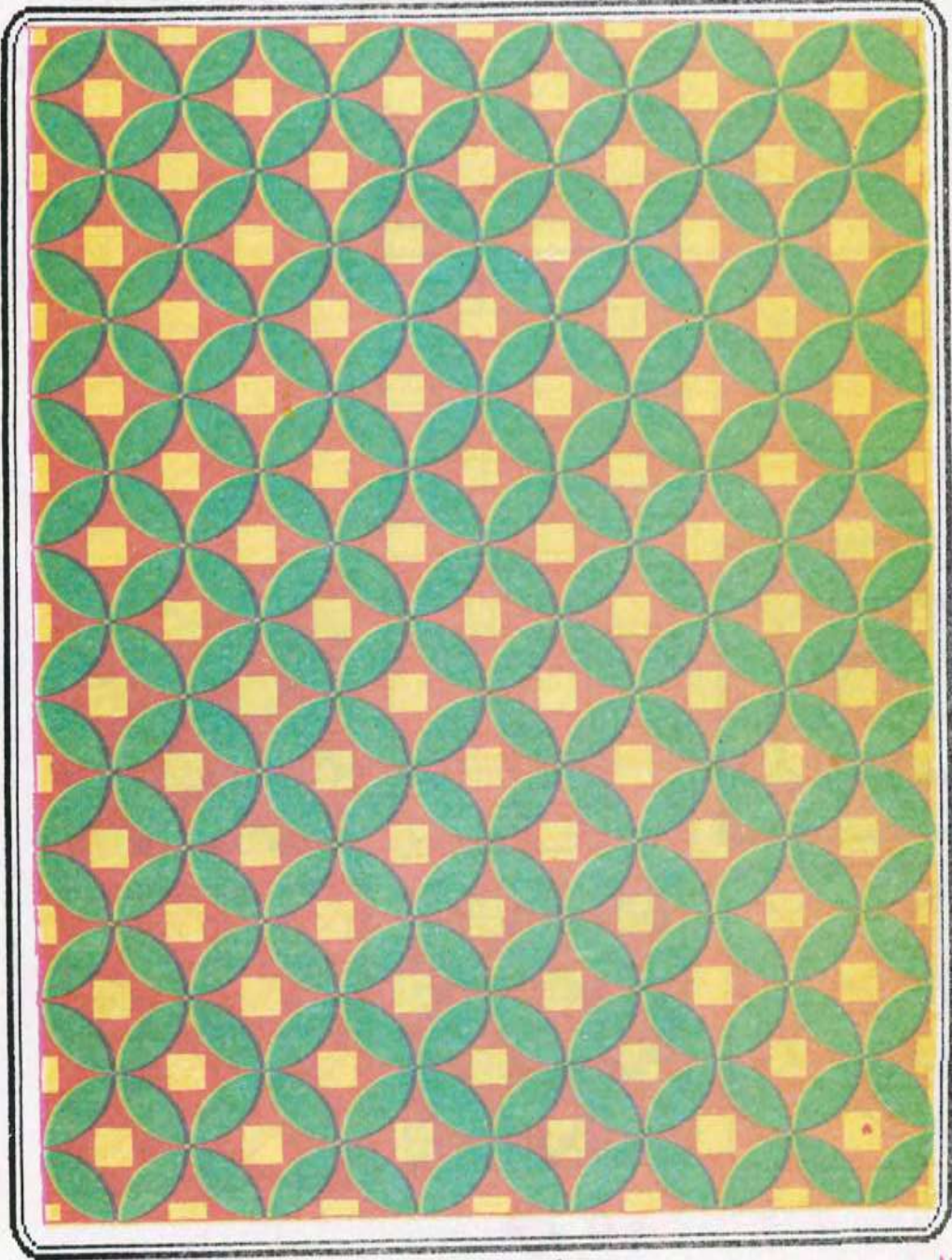
5.14 ۔ مختلف ڈیزائن

شکل نمبر 5.44 تا شکل نمبر 5.51 میں مختلف ڈیزائن دیئے گئے ہیں۔ ان کو دی گئی ہدایات کے مطابق بنائیں

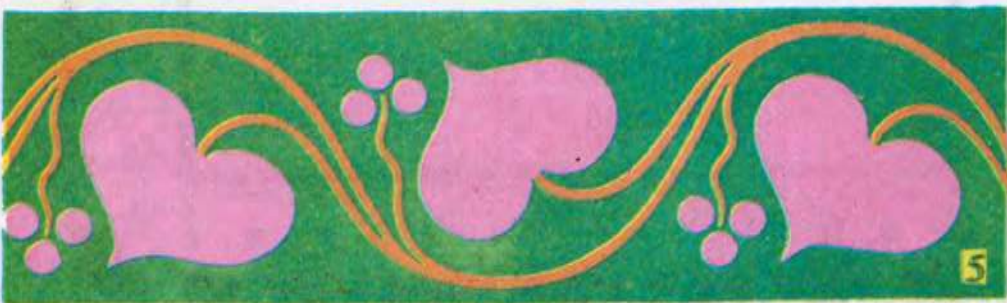
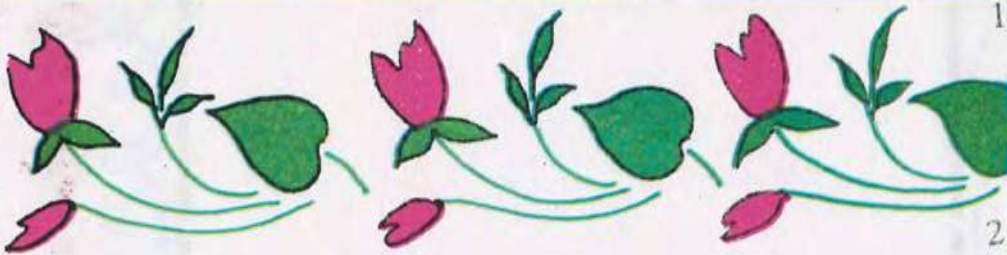
شکل نمبر 5.44 میں دیئے گئے ٹائل ڈیزائنوں کو 250 x 250 ملی میٹر مربع میں بڑا کرکے بنائیں۔ خوبصورتی کے لئے کوئی سے دو یا تین رنگ استعمال کر سکتے ہیں۔

شکل نمبر 5.44

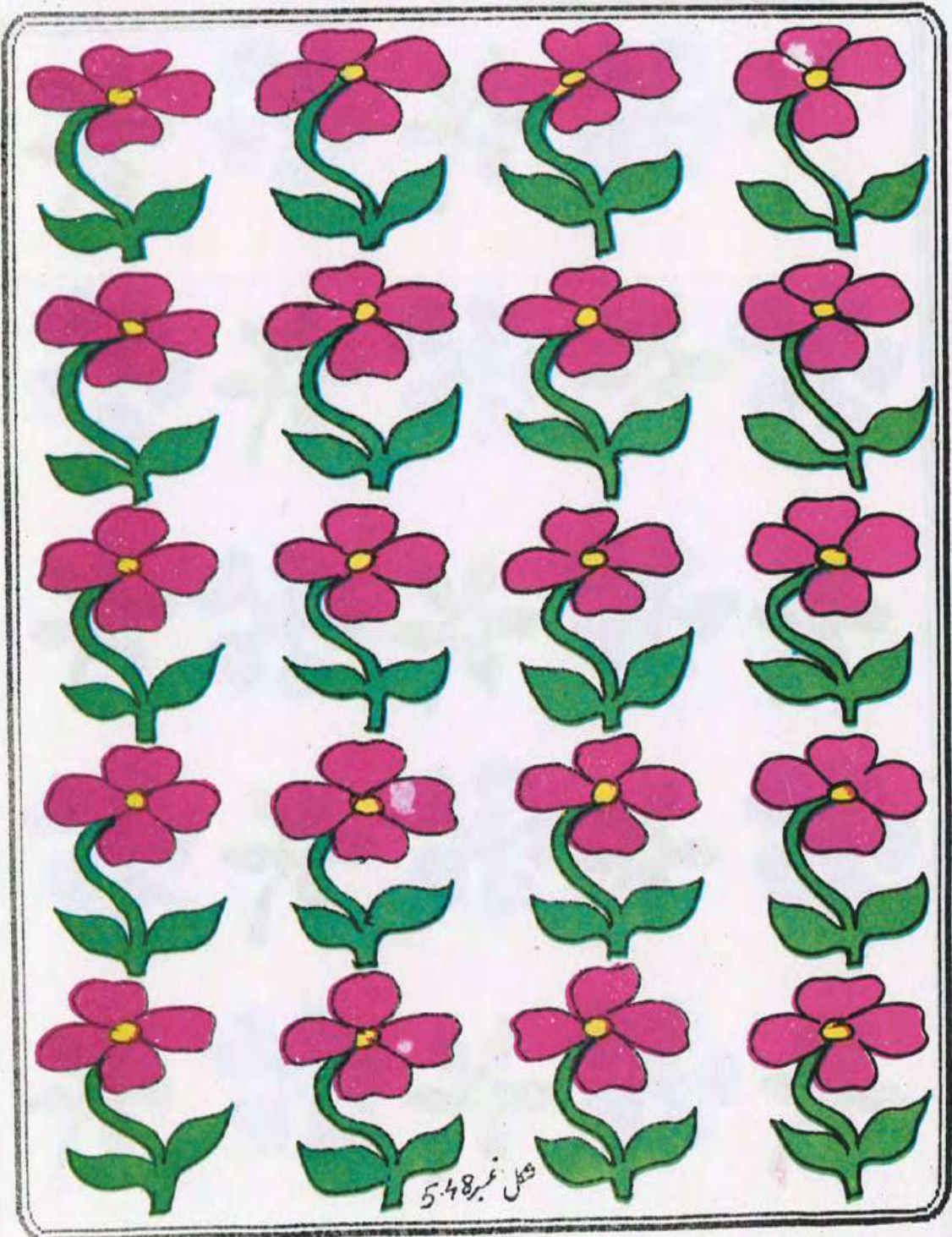
ٹائل ڈیزائن کو 180 x 240 ملی میٹر کی مستطیل میں بڑا کرکے بنائیں اور خوبصورتی کے لئے اپنی پسند کے تین رنگ استعمال کریں۔(شکل نمبر 5.45)

شکل نمبر 5.45

لال

دیئے گئے بارڈر ڈیزائن کو سٹینسل کی مدد سے 200 x 300 ملی میٹر کی مستطیل کے اندر چاروں طرف دہرائیں۔ خوبصورتی کے لئے تین رنگ استعمال کریں۔ شکل نمبر 5.46

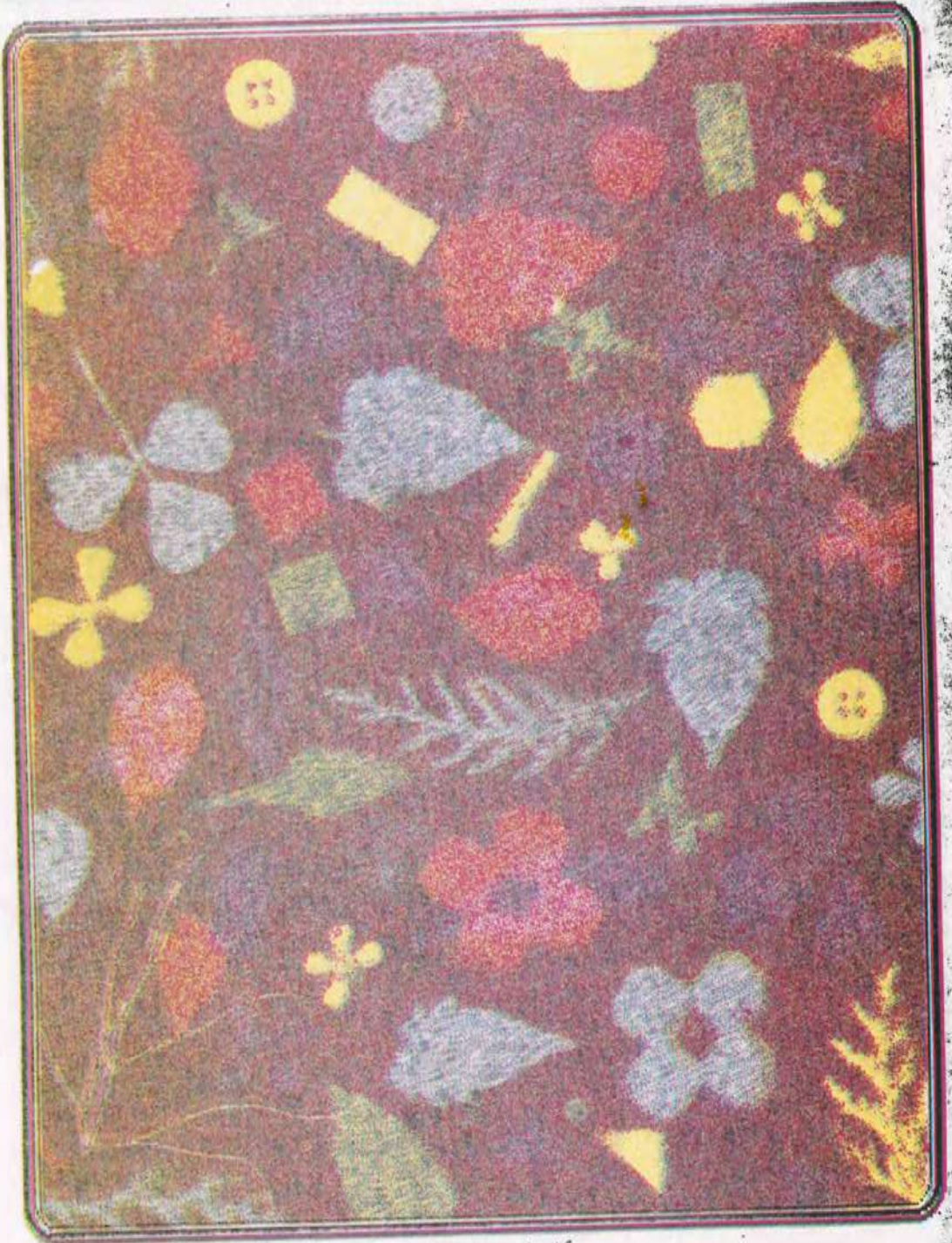
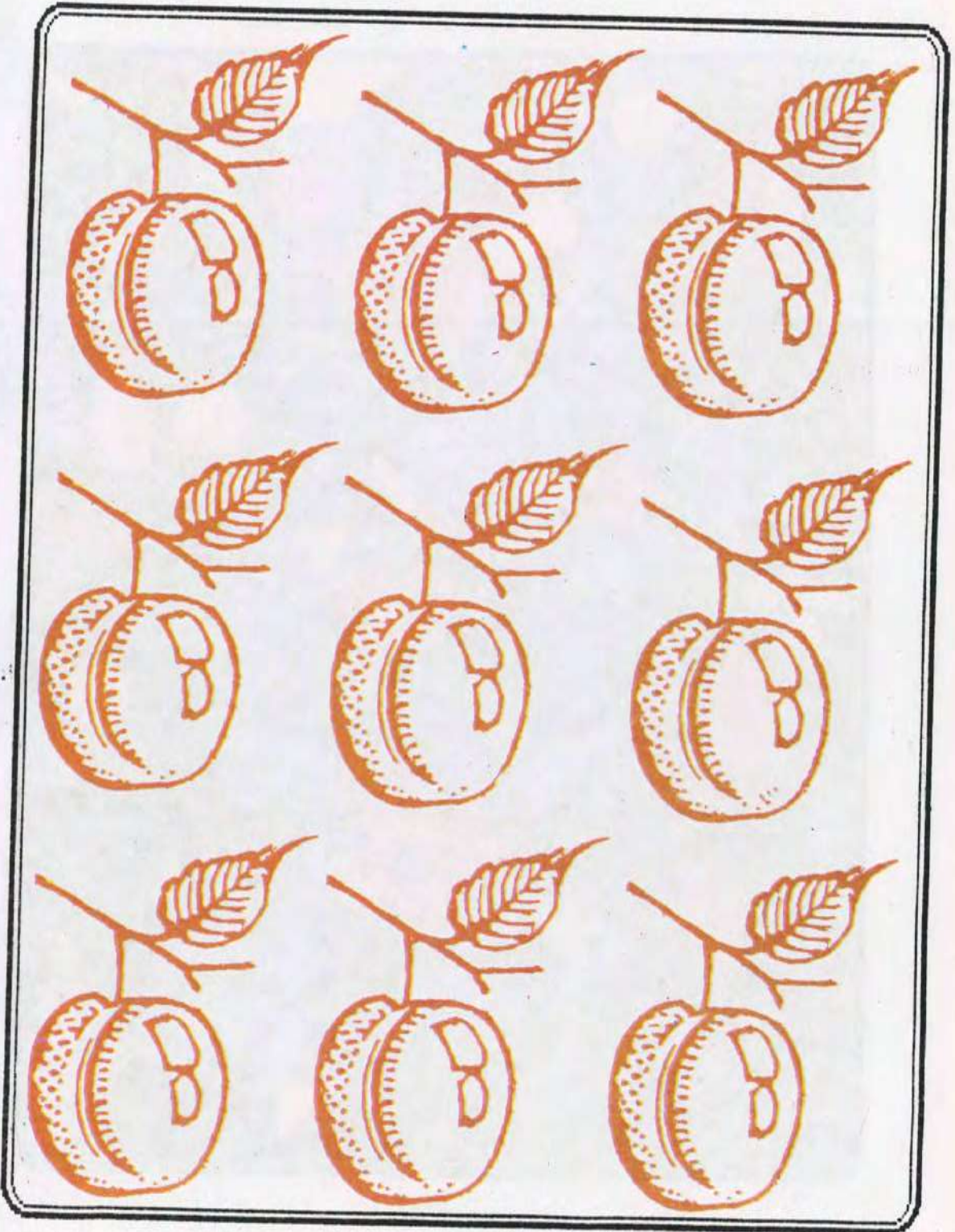
شکل نمبر 5.46

شکل نمبر 5.47 میں مختلف بارڈر ڈیزائن دیئے گئے ہیں۔ ان کو 60 x 300 ملی میٹر کی مستطیل میں فری ہینڈ یا آلو کے بلاک کی مدد سے یا لائنولیم کے بلاک کی مدد سے بنائیں۔

شکل نمبر5.47

شکل نمبر 5.48 ۔ کے ٹیکسٹائل ڈیزائن کو فری ہینڈ یا بلاک یا ٹریسنگ پیپر کی مدد سے 375x250 ملی میٹر کے کاغذ پر بنا کر رنگ بھریں۔

شکل نمبر 5.48

شکل نمبر5.49-آلو کے ٹھپے سے بنا ہوا مکمل سطح کا ڈیزائن (All Over Pattern)

شکل نمبر5.49

کپڑے پر پرنٹنگ اور چھپائی کاری سے بنا ہوا ڈیزائن

شکل نمبر 5.50

لائنولیم بلاک پرنٹنگ شکل نمبر 5.51

5.15 ۔ مشقی سوالات

1 ۔ 250 x 375 ملی میٹر کاغذ پر آلو کے ٹھپّے کی مدد سے پردے کے لئے مکمل سطح کا پھولدار ڈیزائن بنائیں۔ آلو کا ٹھپہ 5 سینٹی میٹر مربع سے کم نہ ہو۔
2 ۔ سٹینسل یا آلو کے ٹھپّے کی مدد سے قمیض یا دوپٹہ کے لئے 30 سینٹی میٹر لمبا اور 6 سینٹی میٹر چوڑا بارڈر ڈیزائن بنائیں۔ ڈیزائن یا کوئی نمونہ فری ہینڈ بھی بنایا جا سکتا ہے۔
3 ۔ 250 x 375 ملی میٹر کاغذ پر سٹینسل یا آلو کے ٹھپّے کی مدد سے میز پوش کے بارڈر کے لئے پھولدار ڈیزائن بنائیں۔
4 ۔ آلو کے ٹھپّے یا لائنو لیم بلاک کی مدد سے ٹی کوزی کے لئے 5 x 30 سینٹی میٹر لمبا بارڈر ڈیزائن بنائیں۔
5 ۔ 250 x 375 ملی میٹر کاغذ پر جیومیٹریکل اشکال کی مدد سے مکمل سطح کا ڈیزائن بنائیں۔ گلابی، سبز اور ہلکے نیلے رنگ سے ڈیزائن کو خوبصورت بنائیں۔
6 ۔ 250 x 375 ملی میٹر کاغذ میں اپنی پسند کی مختلف اکائیوں کی مدد سے کوئی سے تین یا چار رنگوں سے سپرے کرکے ڈیزائن مکمل کریں۔
7 ۔ 200 x 300 ملی میٹر کاغذ کے چاروں طرف 6 سینٹی میٹر کے حاشیہ میں بذریعہ سٹینسل یا آلو کے ٹھپے کی مدد سے اپنی پسند کا ٹیکسٹائل بارڈر ڈیزائن بنائیں۔
8 ۔ بستر کی چادر کے لئے 30 سینٹی میٹر لمبا اور 6 سینٹی میٹر چوڑا بارڈر ڈیزائن بذریعہ سٹینسل تین رنگوں میں بنائیں۔
9 ۔ لائنو بلاک کی مدد سے 250 x 375 ملی میٹر کاغذ پر مکمل سطح کا (All over Pattern) ڈیزائن بنائیں۔
10 ۔ فرش کی دری کا بارڈر جیومیٹریکل اشکال میں بنا کر چار رنگوں سے خوبصورت بنائیں۔
11 ۔ سٹینسل کی مدد سے پھول اور پتیوں کے ساتھ شال کے بارڈر کے لئے ڈیزائن بنائیں۔
12 ۔ 250 x 375 سینٹی میٹر کاغذ پر جیومیٹریکل اشکال کی مدد سے تین یا چار رنگوں میں فرشی ٹائلوں کا ایک خوبصورت مکمل سطح کا ڈیزائن بنائیں۔

باب نمبر6

فنون لطیفہ کی تاریخ
(HISTORY OF ART)

تاریخی پس منظر:

فنونِ لطیفہ کی تاریخ اتنی ہی پرانی ہے جتنی کہ انسانی تاریخ، فنونِ لطیفہ کا شوق ہر انسان میں پیدائشی طور پر موجود ہوتا ہے۔ پتھر کے زمانے میں بھی انسان اس فطری جذبے کو کسی نہ کسی طرح پورا کرتا رہا۔ پرانی سنگ تراشی اور غاروں کی پرانی تصاویر اس دور کے فنونِ لطیفہ اور انسانی معاشرت کا حال بتاتی ہیں۔ موہنجو داڑو اور ہڑپہ سے ملنے والی اشیا اور تصویری نمونے جو تقریباً تین ہزار سال قبل مسیح کے بنے ہوتے ہیں فنی لحاظ سے بڑے خوبصورت ہیں۔ ان کو بنانے میں خط ، قوس، دائرہ اور نصف دائرہ وغیرہ استعمال کئے گئے ہیں۔ برتنوں پر پھول پتیاں اور بعض پر پرندوں کی اشکال بنی ہوتی ہیں۔ یہ اشیا اس بات کی شاہد ہیں کہ ان لوگوں میں بناؤ سنگھار، جذبات نگاری اور چیزوں کو خوبصورت بنانے کا جذبہ کافی حد تک موجود تھا۔

شکل نمبر6.1 اجنتا کے غار کی تصویر

آریہ دور کے لوگ ذہنی اور خیالی تصاویر بنانے میں کمال درجے کی مہارت رکھتے تھے۔ ان کی تصاویر کے موضوعات اکثر دنیاوی ہوتے۔ آریہ دور کے بعد آنے والی نسلوں نے بھی اس طرف توجہ دی ۔ گوتم بدھ کے زمانے میں گوتم بدھ کے روکنے کے باوجود اس کے چیلوں اور پیروکاروں نے اسے اپنایا اور بعد میں پتھروں کی مضبوط چٹانوں کو کاٹ کر اجنتا،الورا، جاگر اور سگریا کے مشہور ومعروف مندروں کی دیواروں کو سجایا۔

اجنتا کے غار جو جنوبی ہندوستان میں دکن کے قریب خشک پہاڑوں میں واقع ہیں۔ فنونِ لطیفہ

کی باکمال تصویر پیش کرتے ہیں۔ اس دور کے مصوّر رنگوں کی ملاوٹ، چہروں کے تاثرات، غمی، خوشی کے جذبات اور مذہبی رسومات اس انداز سے پیش کرتے کہ دیکھنے والے کی آنکھیں کُھلی کی کُھلی رہ جاتیں۔اجنٹا کے غاروں کی تعداد 29 ہے۔ ان کی تصاویر انسانی زندگی کے ہر طبقہ فکر کے لوگوں کی نمائندگی کرتی ہیں۔ ہر غار کا منظر حسین اور مختلف ہے۔ بعض غار بہت پرانے اور خستہ ہو چکے ہیں۔ شکل نمبر 6.1 کی تصاویر اجنٹا کے غاروں سے لی گئی ہیں۔ اجنٹا میں فنون لطیفہ کے سنہری دور کے بعد برصغیر پاک وہند میں بدھ مذہب کا زوال اور ہندو مذہب کا آغاز شروع ہوتا ہے۔ لہٰذا ہندو مذہب میں فنِ بُت تراشی، اور فن تعمیرات کو کافی فروغ ملا۔ جبکہ مصوّری تقریباً ختم ہو کر رہ گئی۔ کچھ کام دیواری تصاویر کا بھی ہوا جو بعد میں ختم ہو گیا۔ اس دور میں مصوّر انتہائی چھوٹی چھوٹی تصاویر بنانے لگے جو پام اور تاڑ کے پتّوں پر تھیں۔ ان میں سرخ، سفید ، زرد، سبز، گلابی رنگ استعمال کرتے۔ ایسی تصاویر بنگال، بہار اور نیپال سے ملی ہیں۔ پندرھویں صدی میں ایک بار پھر فن مصوّری کو ترقی ملی۔ مغل دور سے پہلے گجرات اور کاٹھیاواڑ میں فنونِ لطیفہ کا کافی دور دورہ تھا۔ گجراتی مصوّروں نے جین مت کی بہت سے کتابوں کو سجایا اور ان میں بہت سی نادر تصویروں کا اضافہ کیا۔ بعد ازاں مغل مصوّروں نے وہاں پہنچ کر کام سنبھال لیا۔

6.1 ۔ مغل بادشاہ اور فنونِ لطیفہ :

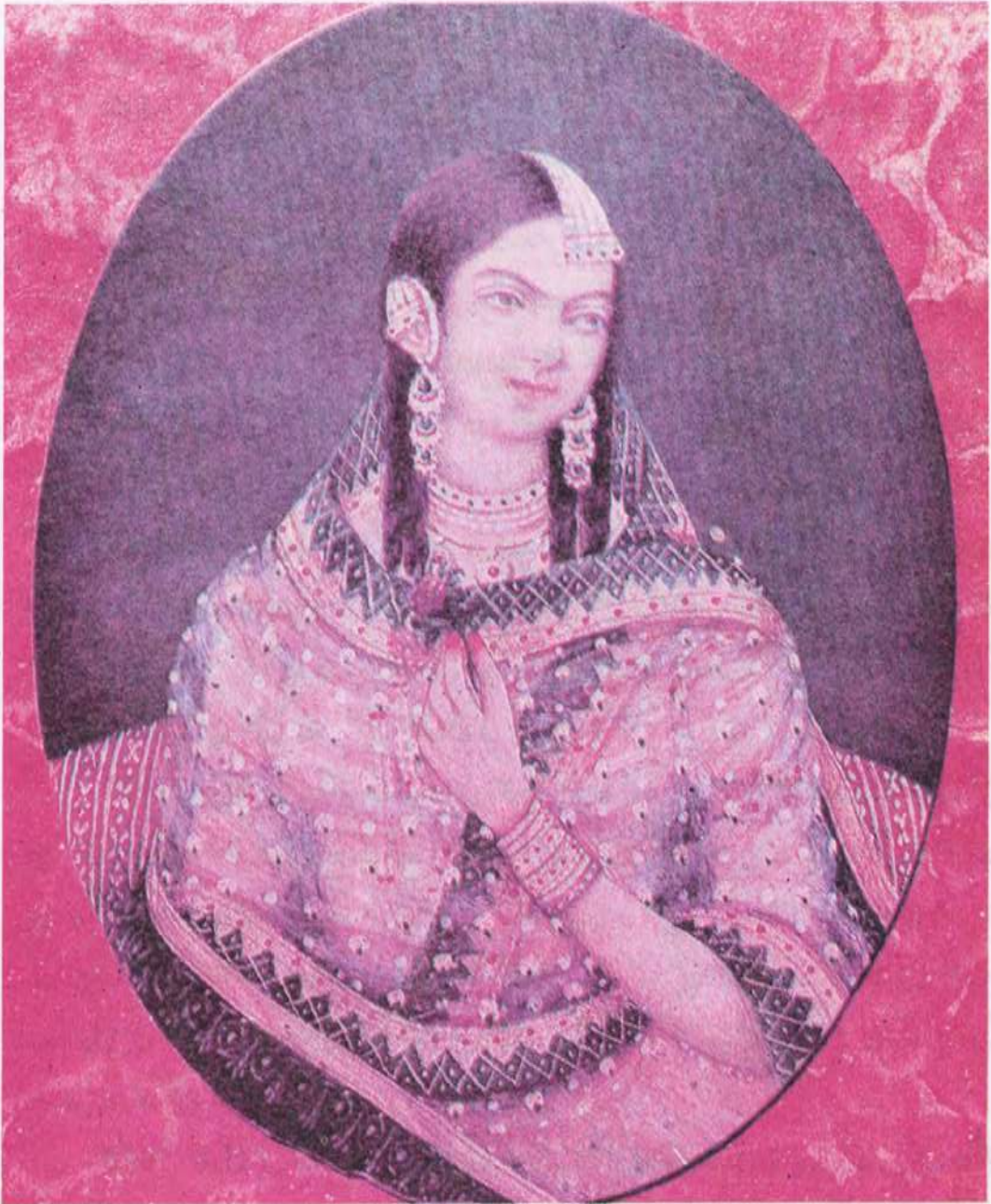
شہنشاہ ظہیرالدین بابر وسط ایشیا میں فرغانہ کے مقام پر پیدا ہوا۔ جب اس نے 1526 عیسوی میں ہندوستان فتح کیا تو ایرانی تہذیب و تمدن ہمراہ لایا۔ بابر صرف چار سال تک حکومت کر سکا۔ یہ اپنے آباؤ اجداد کی طرح مصوّری کا عاشق اور شیدائی تھا۔ اس کے علاوہ ایک اعلیٰ سیاست دان اور قابل فلاسفر بھی تھا۔ بابر کی ذاتی لائبریری میں بے شمار کتب اور بہزاد جیسے مصوّر کی تصاویر بھی شامل تھیں۔ اس دور میں فنون لطیفہ کو کافی فروغ ملا۔

1530 عیسوی میں اس کا بیٹاہمایوں تخت نشین ہوا اور دس سال حکومت کی۔ بنگال کے سردار شیر شاہ سوری سے شکست کھانے کے بعد ایران چلا گیا اور شاہ تماسپ کے پاس پناہ لی۔ اس دوران اس کی ملاقات شاہ تماسپ کے درباری مصوّروں میر سیّد علی اور عبدالصمد شیرازی سے ہوئی۔ 14 سال بعد

جب ہمایوں نے دوبارہ ہندوستان کو فتح کیا تو ان دو مصوّروں کو بھی اپنے ہمراہ لے آیا۔ یوں برصغیر میں باقاعدہ فنونِ لطیفہ کی بنیاد رکھی گئی۔ ایرانی مصوّروں کا برصغیر کے مصوّروں پر کافی اثر پڑا۔ اس سے ایک نئی طرز کا آغاز ہوا جسے مغل آرٹ کہتے ہیں۔(شکل نمبر6.2)

میر سید علی بہت قابل مصوّر تھا۔ اس کے باعث ہمایوں نے اسے نادرالملک کا خطاب دیا۔ اس نے امیر حمزہ نامی کتاب کو مصوّر کرنا شروع کیا اور اکبر کے عہد حکومت میں اس پر کام مکمل ہوا۔ اس کام پر 25 سال صرف ہوئے۔

1556 عیسوی میں جب جلال الدین اکبر بادشاہ بنا تو اس نے نہ صرف ملک کی سیاسی طاقت کو یکجا کیا بلکہ ہندوستان کے آرٹ اور تہذیب وتمدن پر بھی گہرا اثر ڈالا۔ اس نے ہر تہذیب سے خلوص اور محبت کا اظہار کیا۔ اکبر کو دوسرے مذاہب میں بھی گہری دلچسپی تھی۔ 1580 عیسوی میں گوا سے ایک عیسائی وفد دربارِ اکبری میں حاضر ہوا اور بائبل کی ایک جلد اور دو ہاتھ سے بنی ہوئی تصاویر بطور تحفہ پیش کیں۔ جنہیں اس نے خوشی سے قبول کیا۔ اکبر نے اپنے محلات کے درودیوار کو سجانے کے لئے ان پر تصاویر بنوائیں۔ اکبر مصوّروں کا کام ہفتہ وار دیکھتا اور جانچ پڑتال کے بعد جس مصوّر کا کام اچھا ہوتا اس کی تنخواہ بڑھا دیتا۔ نیز محنت سے کام کرنے والے مصوّروں کو انعام وکرام سے بھی نوازتا۔

اکبر کے دربار میں ہندوستان اور ایران دونوں ممالک کے مصوّر دوش بدوش کام کر رہے تھے اور ان کی تعداد ایک سو سے بھی زائد تھی جو کتابوں اور مسودات کو مصوّر کرنے میں مصروف رہتے۔اکبر کو تاریخ سے گہری دلچسپی تھی اس لئے .بہت سی دوسری زبانوں کی تاریخ کی کتابوں کا نہ صرف ترجمہ کروایا بلکہ ان کو تصاویر سے بھی سجایا۔ ہندی کتاب مہا بھارت کا ترجمہ کرایا گیا اور اسے بے شمار تصاویر سے سجایا۔ اس کتاب کی اکبر کی ذاتی جلد جے پور کی لائبریری میں موجود ہے۔ امیر حمزہ نامی کتاب کو پچاس سے زائد مصوّروں نے مل کر مصوّر کیا۔ اس کی تصاویر کا سائز 32 x 28 انچ ہے اور تعداد ایک ہزار چار سو سے زائد ہے۔ ان کے علاوہ بھی بہت سی کتابوں کا ترجمہ ہوا اور انہیں خوبصورت تصاویر سے مزیّن کیا گیا۔ مغل دور میں ایک تصویر پر کئی کئی مصوّر کام کرتے تھے۔ ایک خاکہ بناتا، دوسرا لباس کا رنگ بھرتا، تیسرا چہرے کی مشابہت پیدا کرتا اور چوتھا چہرے میں رنگ بھرتا۔ اس طرح ہر کوئی اپنا اپنا حصّہ مکمل کرتا۔ اسی دور میں یورپ کی مصوّری مغل مصوّری پر اثر انداز ہوئی

Princess Zebunnisa, daughter of Emperor Aurangzeb, and a famous poetess.

شکل نمبر6.2 مغل آرٹ

کیونکہ اس دور میں انگریز اور دیگر یورپی اقوام نے ہندوستان آنا شروع کر دیا تھا۔

1605 عیسوی میں اکبر کی وفات کے بعد اس کا بیٹا سلیم جہانگیر کا لقب اختیار کر کے تخت نشین ہوا۔ یہ بھی باپ کی طرح مصوری سے دِلی لگاؤ رکھتا تھا۔ اس نے بھی بہت سے مسودات کو اکٹھا کیا اور انہیں مصور کروایا۔ اس نے اپنے مصوروں کی خاطر یورپ سے روغنی رنگوں سے تیار شدہ تصاویر منگوائیں۔ جہانگیر اپنی کتاب تزکِ جہانگیری میں لکھتا ہے۔ "مصوری میں میرا مطالعہ اس قدر گہرا ہے کہ تصویر دیکھ کر بتا سکتا ہوں کہ اس کے کون کون سے حصّے کن کن مصوروں کے مُو قلم کا نتیجہ ہیں"۔

جہانگیر کے درباری مصوروں میں ابو الحسن، بشن داس، فرخ بیگ، استاد منصور، آغا رضا، آننت اور منوہر لال قابل ذکر ہیں۔ جہانگیر نے ابوالحسن کو اس کی فنی قابلیت کی بناء پر نادر الزمان کا خطاب دیا۔ جہانگیر کا زیادہ لگاؤ تاریخی واقعات سے تھا۔ وہ جب بھی اپنے سفر پر نکلتا دو تین مصور اپنے ساتھ لے لیتا تاکہ وقوع پذیر واقعات کی موقع پر ہی تصویر کشی کر سکیں۔ منصور جہانگیر کا ایک خاص مصور تھا۔ جو جانوروں کی تصویر کشی میں بڑا ماہر تھا۔ اس نے جانوروں خصوصاً پرندوں کی تصاویر کے کئی البم بنا کر جہانگیر کی خدمت میں پیش کئے۔ مغل مصوری کی ایک تصویر شکل نمبر 6.2 میں دی گئی ہے۔

1627 عیسوی میں جہانگیر کے بعد اس کا بیٹا شہزادہ خرم شاہ جہان کے لقب سے تخت نشین ہوا۔ شاہ جہان کو مصوری کی بجائے فن تعمیر سے زیادہ دلچسپی تھی۔ شاہ جہان کے زمانے کی تصویروں میں وہ کشش اور جاذبیت نہیں ہے جو جہانگیر کے زمانے میں تھی۔ شاہ جہان انجینئر بادشاہ تھا۔ اس نے بہت سی عظیم الشان عمارتیں بنوائیں۔ مثلاً آگرہ میں تاج محل جس کا دنیا کے عجائبات میں شمار ہوتا ہے۔ دہلی میں لال قلعہ اور جامع مسجد لاہور میں مقبرہ جہانگیر اور شالا مار باغ بنوائے۔ ان کے علاوہ بھی بہت سے عمارتیں بنوائیں۔

1658 عیسوی میں خاندان مغلیہ کے دورِ عروج کا آخری تاجدار محی الدین اورنگ زیب عالمگیر تخت نشین ہوا۔ اسے فنونِ لطیفہ سے کوئی خاص دلچسپی نہ تھی۔ اس لئے شاہی سرپرستی نہ ہونے کی وجہ سے آرٹ زوال پذیر ہونا شروع ہوا۔ ان حالات میں درباری مصور بالکل بے یارومدد گار ہو گئے۔ انہوں نے شاہی دربار کو خداحافظ کہہ کر ذاتی کام شروع کر دیا۔ مگر رنگوں کی گرانی اور زیادہ قیمتوں کا مقابلہ نہ کر سکے اور کچھ وقت کے لئے ہندوستان میں فنونِ لطیفہ کا کام بالکل دب گیا۔ لیکن جلد ہی یہ مصور

کشمیر، جموں ، گجرات اور راجپوتانہ جا پہنچے۔ جہاں انہوں نے پہاڑی گجراتی اور راجپوتی ناموں سے اپنے کام کو جاری رکھا۔ اکثر مصوّر ذریعہ معاش کی خاطر عوام کی دلچسپی کی چیزیں بنانے کو ترجیح دینے لگے۔

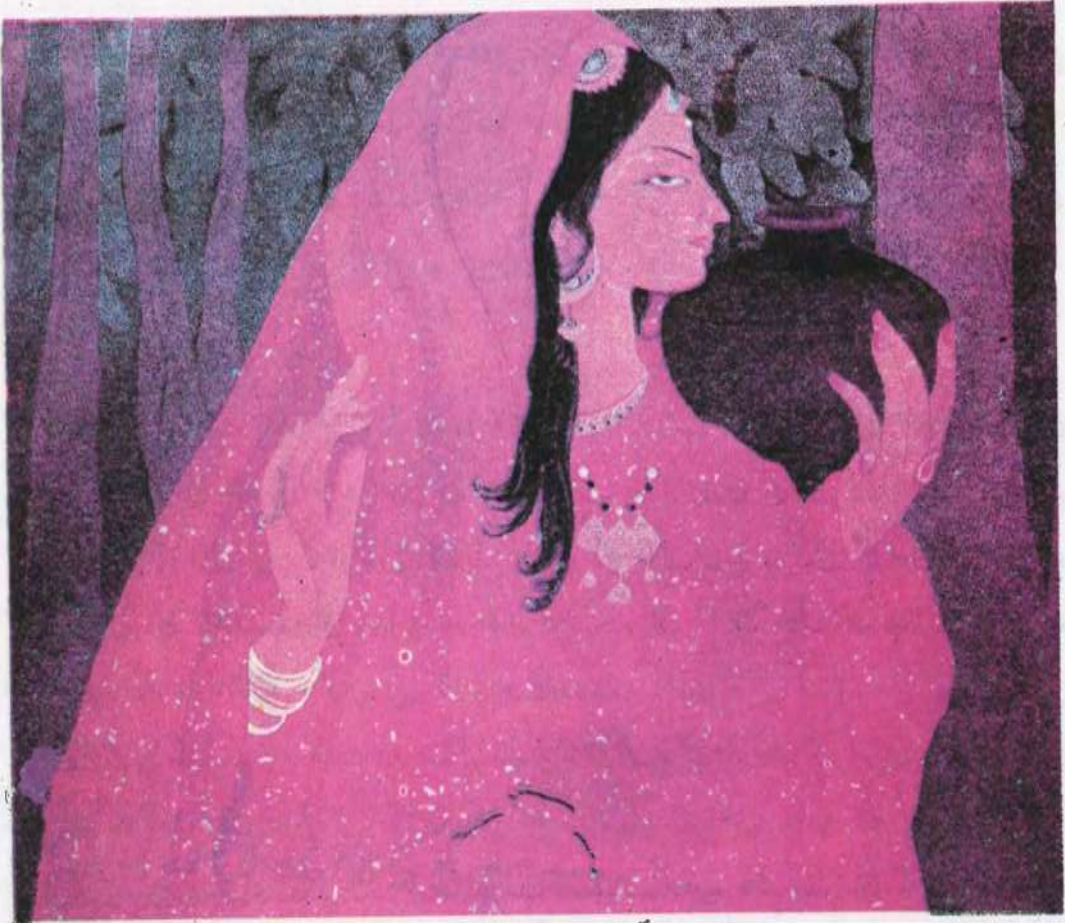
1858 ۔ میں انگریزوں نے ہندوستان فتح کر کے مغلیہ حکومت کا خاتمہ کر دیا اور اپنے دورِ اقتدار میں مغربی فنونِ لطیفہ کو رائج کیا۔

6.2 ۔ پاکستانی فنون لطیفہ :

پاکستان بننے سے پہلے انگریزنے اپنے دورِ اقتدار میں انتہائی بے دردی سے مشرقی فنون لطیفہ کو مسخ کیا اور مغربی فنون لطیفہ کی حوصلہ افزائی کی۔ اس کا اثر یہ ہوا کہ ہماری نئی نسل نے مغربی فنون لطیفہ کی تقلید کو ہی کمال فن سمجھنا شروع کر دیا۔ مگر اس کے ساتھ ہی یہ ردِ عمل بھی ہوا کہ برِصغیر کے مسلمانوں میں اپنے اسلاف کی فنی روایات اور اقدار کو زندہ رکھنے کا جذبہ جاگ اٹھا۔ لہٰذا مسلسل محنت اور جدو جہد کے بعد 1947 ۔ کو اپنا ایک آزاد اور علیحدہ ملک پاکستان حاصل کر لیا۔

قیام پاکستان کے بعد حالات اور مسائل نے ہر طبقۂ فکر پر گہرا اثر ڈالا۔ فنی ماہرین نے مالی وسائل نہ ہونے کے باوجود اپنی صلاحیتوں ، قابلیتوں کو تعمیر وطن کے لئے وقف کر دیا۔ لاہور ، کراچی ، کوئٹہ اور ڈھاکہ میں بالترتیب آرٹ کونسل ، آرٹ سوسائٹی اور آرٹ گروپ قائم کئے گئے تاکہ مسلمانوں کی فنی روایات کو از سرِ نو زندہ کیا جا سکے۔ ان اداروں کی وجہ سے پاکستانی مصوّر ایک نئی سوچ، جوش اور جذبے کے ساتھ فنونِ لطیفہ کی طرف متوجہ ہوئے۔ لاہور کے مشہور مصوّر عبدالرحمان چغتائی نے مغل دور کی فنِ مصوّری کو از سرِ نو زندہ کیا اور ایک نئے مُسلم طرز کی بنیاد ڈالی۔ چغتائی آرٹ کا ایک نمونہ شکل نمبر 6.3 میں دیا گیا ہے۔

پاکستان کے دوسرے بڑے مصوّر استاد اللہ بخش تھے ۔ جنہوں نے پنجاب کے حسین نظاروں ، ہنستی مسکراتی اور معذور لوگوں کے حالات زندگی کی اس قدر خوبصورت انداز میں تصویر کشی کی کہ دیکھنے والے کو اصل شے کا گمان ہونے لگتا ہے۔ یہی وجہ ہے کہ انہیں آج بھی اس فن کا استاد کہا جاتا ہے۔ ان کی بنائی ہوئی تصویر شکل نمبر 6.4 میں دی گئی ہیں۔

عبدالرحمان چغتائی اور استاد اللہ بخش کے علاوہ اور بھی کئی مصوّر ایسے ہیں جنہوں نے اپنی

چغتائی آرٹ   شکل نمبر 6.3

استاد اللہ بخش کی پینٹنگ   شکل نمبر 6.4

زندگیوں کو اس فن کی خدمت کے لئے وقف کر دیا۔ ان میں فیضی رحمان، پروفیسر حسن عسکری، شاکر علی، پروفیسر احمد خان، حاجی محمد شریف، زین العابدین اور صادقین قابل ذکر ہیں۔

شکل نمبر 6.5

6.3 ۔ فنِ خطاطی :

فنونِ لطیفہ کی ایک اہم شاخ فن خطاطی بھی ہے۔ اس کی اہمیت اور ضرورت حضور نبیّ پاک صلّی اللہ علیہ و آلہ وسلم کے ایک عمل سے واضح ہے۔ حضور بنی پاک صلّی اللہ علیہ وسلم نے جنگ بدر کے قیدیوں کو مخاطب کرتے ہوئے فرمایا جو جنگی قیدی دس دس مسلمانوں کو لکھنا اور پڑھنا سکھاتے گا اسے رہا کر دیا جائے گا۔ اس سے فنِ خطاطی کی اہمیت کا آپ خود اندازہ لگا سکتے ہیں۔ آپؐ صلّی اللہ علیہ وسلم کتابت کی ترویج و اشاعت اور اس کے حُسن وجمال پر خصوصی توجہ فرماتے تھے۔ نزولِ وحی کے فوراً بعد آپؐ صلی اللہ علیہ وسلم کسی اچھے لکھنے والے صحابی کو وحی لکھواتے۔ اس طرح چالیس کے قریب صحابہ کرام کو کاتبانِ وحی ہونے کا شرف حاصل ہے۔ یہی وہ مقام ہے جہاں سے عربی رسم الخط کے ارتقاء کا نیا دور شروع ہوتا ہے۔ جب آپؐ نے رحلت فرمائی تو اس وقت مسلمانوں کے اندر کتابت کی ضرورت کا احساس اور شوق عام ہو چکا تھا۔ اسلام سے پہلے کے بھی لکھائی کے کئی نمونے ملتے ہیں۔
جیسا کہ شکل نمبر 6.6 سے ظاہر ہے۔

800 سال قبل اسلام لکھی جانے والی لکھائی کا نمونہ شکل نمبر6.6 میں دیا گیا ہے۔ بعد میں فنِ خطاطی

شکل نمبر 6.6

کی ارتقائی منزل خط نبطی سے شروع ہوتی ہے اور خط حیری، حمیری اور خط کوفی تک پہنچتی ہے۔ لہٰذا

شکل نمبر 6.7

چوتھی صدی ہجری تک قرآن پاک خط کوفی میں تحریر کیا جاتا رہا جیساکہ شکل نمبر6.7 سے ظاہر ہے۔

شکل نمبر 6.7

بغداد کے رہنے والے ایک شخص ابنِ مُقلہ (310ھ/922ء) نے جو تین عباسی خلفاء کے دور میں وزارتِ عظمٰی پر فائز رہ چکا تھا۔ اس نے خطِ کوفی میں انقلابی تبدیلیاں پیدا کیں اور عربی رسم الخط کے اصول وضوابط مقرر کیے اور حروف کی تحریر میں قلم کے خط کو ناپ کی اکائی قرار دیا۔ خطِ کوفی کی جگہ خطِ نسخ کو ایجاد کیا۔ لہٰذا گذشتہ ہزار سال سے قرآنِ پاک خطِ نسخ ہی میں تحریر کیا جا رہا ہے۔ جیسا کہ شکل نمبر 6.8 سے ظاہر ہے۔ ابنِ مُقلہ نے خطِ نسخ، محقق، ریحان، ثلث، توقیع، رقاع اور غبار ایجاد کیے۔

آٹھویں صدی ہجری میں ایران میں ایک خط جسے تعلیق کہتے ہیں رواج پذیر ہوا۔ شکل نمبر 6.9۔ نویں صدی ہجری میں ایرانیوں نے خطِ نسخ اور خطِ تعلیق کی امتیازی خوبیوں کو یکجا کر کے ایک نیا خط ایجاد کیا جسے خطِ نستعلیق کہتے ہیں۔ شکل نمبر 6.10۔ اس خط کو حافظ میر علی تبریزی نے ایجاد کیا اور جوں جوں مسلمان بادشاہ برصغیر میں آتے رہے خطِ نسخ اور خطِ نستعلیق متعارف ہوتے رہے۔ خاص کر مغلیہ دور میں فنِ خطاطی کو بڑی قدر و منزلت حاصل ہوئی۔ شہنشاہ بابر، شہنشاہ اورنگ زیب عالمگیر اور آخری مغل تاجدار بہادر شاہ ظفر فنِ خطاطی کے بہت بڑے ماہر سمجھے جاتے تھے۔

سُورَةُ الْإِخْلَاصِ مَكِّيَّةٌ بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِيْمِ وَهِيَ أَرْبَعُ آيَاتٍ
قُلْ هُوَ اللّٰهُ أَحَدٌ ﴿١﴾ اَللّٰهُ الصَّمَدُ ﴿٢﴾ لَمْ يَلِدْ وَلَمْ يُوْلَدْ ﴿٣﴾
وَلَمْ يَكُنْ لَّهٗ كُفُوًا أَحَدٌ ﴿٤﴾

خطِ نسخ شکل نمبر 6.8

خطِ تعلیق شکل نمبر 6.9

خطِ نسخ شکل نمبر 6.8

خطِ نستعلیق   شکل نمبر 6.10

انگریزی دور میں اُردو ٹائپ ایجاد ہوا جس نے فنِ خطاطی کو بہت نقصان پہنچایا، مگر خط نستعلیق جو صدیوں سے لوگوں کے ذوقِ جمیل کا حصہ بن چکا تھا دِلوں سے نہ نکل سکا۔ آج بھی پاکستان، ہندوستان، تُرکی، ایران اور افغانستان میں خطِ نستعلیق کو قبولِ عام حاصل ہے۔ برِصغیر پاک و ہند میں اعجاز رقم لکھنوی، محمد یوسف سدیدی، عبدالمجید پروین رقم، محمد صدیق الماس رقم اور تاجدالدین زریں رقم نے فنِ خطاطی کو اوجِ کمال تک پہنچایا۔ مذکورہ خطاط حضرت کے بہت سے شاگرد اور دوسرے بہت سے مایہ ناز خطاط اس وقت فنِ خطاطی کی خدمت میں مصروفِ کار ہیں۔ عہدِ حاضر میں جمیل احمد قریشی، سید انور حسین، صوفی خورشید عالم، اور خورشید عالم گوہر قلم فنِ خطاطی میں منفرد مقام رکھتے ہیں۔ پاکستان میں خطاطی کے سب سے بڑے اور اعلیٰ نمونے دربار حضرت داتا گنج بخشؒ پر تحریر کیے گئے ہیں۔ خطاط حضرات کے ساتھ ساتھ مصور خطاط حضرات بھی اس فن میں کامیاب تجربات کر رہے ہیں اور خطاطی اور مصوری کے باہمی رابطے سے ایک نیا امتزاج پیدا کر رہے ہیں۔ یہ خطاطی کا ایک فرحت افروز نظارہ ہے۔ جیسا کہ شکل نمبر 6.1 سے ظاہر ہے۔ یہ لوگ قلم کے دھنی

شکل نمبر 6.11

اور مو قلم کے استعمال کے ماہر ہیں۔ جناب شاکر علی مرحوم اور حنیف رامے جدید مصوّرانہ خطاطی کے بانی تصور کیے جاتے ہیں۔ انہوں نے قرآنی آیات کو جدید مصوّرانہ خطاطی کے روپ میں ڈھالا ۔ ان کے ساتھ ساتھ جناب صادقین نے مصوّر خطاط ہونے کی حیثیت سے وہ شہرت حاصل کی جو کسی اور کو نصیب نہ ہو سکی۔ اسلم کمال نے جدید خطاطی کو ایک نیا رجحان دیا۔ اور جمیل احمد قریشی نے خطِ تفرید ایجاد کر کے مصوّرانہ خطاطی کے دائرہ کو وسیع تر کر دیا۔ شکل نمبر 6.12 ۔ اس وقت اور بھی بہت سے لوگ اس فن کی طرف مائل ہیں اور اپنے رُجحانات کو اس طرف ڈھال رہے ہیں اور یہ فن بلندیوں کی طرف بڑھ رہا ہے۔

خط تفرید شکل نمبر 6.12

فنونِ لطیفہ کا تاریخی پس منظر بیان کریں۔
مغل بادشاہوں نے فنونِ لطیفہ پر کس قدر توجہ دی؟ وضاحت سے تحریر کریں۔
پاکستانی فنونِ لطیفہ پر نوٹ لکھیں۔
فنِ خطاطی اور اس کا پس منظر بیان کریں۔ نیز خطِ آرٹ میں کن مصوروں نے نمایاں کردار ادا کیا

باب نمبر7

وادیٔ سندھ کی تہذیب
(Indus Valley Civilization)

تاریخی پس منظر :

پاکستان کی سرزمین پر پائی جانے والی قدیم ترین تہذیب کے آثار بلوچستان کے پہاڑوں کی وادیوں میں ملے ہیں۔ یہ تہذیب آج سے چھ ہزار سال پہلے موجود تھی۔ یہ لوگ چھوٹی چھوٹی بستیوں میں رہتے تھے۔ اس لئے اسے چھوٹی بستیوں کی تہذیب بھی کہتے ہیں۔کوٹ ڈیجی کے مقام پر کھدائی سے جو اشیا برآمد ہوئی ہیں وہ تقریباً 5 ہزار سال پہلے کی ہیں۔ اس کے بعد پاکستان کی مشہور ترین تہذیب نے وادیٔ سندھ کے علاقہ میں جنم لیا۔ یہ وہ علاقہ ہے جسے دریائے سندھ اور اس کے معاون دریا سیراب کرتے ہیں۔علاقہ کی نسبت سے اسے وادیٔ سندھ کی تہذیب کہتے ہیں۔ یہ تہذیب تقریباً تین ہزار سال پہلے ایک عظیم تہذیب کا گہوارہ رہ چکی ہے۔ اس کی نمایاں خصوصیات اس کی شہری منصوبہ بندی اور اس میں زیرِ زمین پانی کا نکاس ہے ۔ اس تہذیب کا اثر کم از کم 1600 کلو میٹر کی وسعت میں پھیلاہوا ہے۔ وادیٔ سندھ کا یہ علاقہ افغانستان اور ایران کی سطح مرتفع کے مشرق میں واقع ہے۔ شمال میں ہمالیہ، مغرب میں بلوچستان اور مشرق میں راجپوتانہ کے صحرا اس کی قدرتی حد بناتے ہیں۔ اس علاقہ میں بہت سے چھوٹے بڑے شہر آباد تھے۔ لیکن دو مرکز بہت اہم تھے۔ ایک موہنجو داڑو اور دوسرا ہڑپہ۔ ان کی آبادی چار چار کلو میٹر کے رقبہ میں پھیلی ہوئی تھی۔

7.1 ۔ موہنجو داڑو :

یہ قدیم شہر شمالی سندھ ضلع لاڑکانہ میں کراچی ، کوئٹہ ریلوے لائن پر ڈوکری سٹیشن سے تقریباً 10 کلو میٹر دور واقع ہے۔ دریائے سندھ اس کے مشرق میں بہتا ہے۔ اس شہر کے کھنڈرات کو دریائے سندھ کی کسی قدیم طغیانی نے دو بڑے حصوں میں تقسیم کر دیا ہے ۔ یعنی بالائی شہر اور نشیبی شہر۔ بالائی شہر ایک ٹیلے پر قدیم آبادی کے مغربی سرے پر واقع ہے۔ اس میں اسٹوپا ، بڑا حوض،

درسگاہ اور ستونوں والا ہال خاص طور پر قابل ذکر ہیں۔ اس طرح نشیبی شہر میں رہائشی مکانات، دوکانیں، چوڑی سڑکیں، گلیاں اور بے شمار کنوئیں ہیں جو پکی اینٹوں سے بنے ہوئے ہیں۔ اس تہذیب کی دریافت اس اسٹوپا کی عمارت کی مرہون منت ہے جو ان کھنڈرات پر بنایا گیا ہے۔ یہ اسٹوپا سطح زمین سے 22 میٹر بلند ہے۔ یوں معلوم ہوتا ہے کہ اسٹوپا یہاں کی قدیم عمارتوں کے ملبے سے تیار کیا گیا ہے۔

اسٹوپا کے شمال مشرقی کنارے پر ایک بڑا حوض واقع ہے۔ یہ حوض وادیٔ سندھ کی تہذیب کے وسطی عہد کی یادگار ہے۔ یہ حوض نو میٹر لمبا اور سات میٹر چوڑا ہے اور اس میں سے پانی کی نکاسی کا انتظام زیرِ زمین نالیوں سے کیا گیا ہے۔ اس حوض کے تعمیری اہتمام سے یہ اندازہ ہوتا ہے کہ موہنجو داڑو کے لوگوں میں غسل کو مذہبی حیثیت حاصل تھی۔

7.2 - ہڑپہ :

وادیٔ سندھ کی قدیم تہذیب کا دوسرا مقام ہڑپہ ہے۔ جو ضلع ساہیوال سے 24 کلو میٹر دور دریائے راوی کی تلہٹی میں واقع ہے۔ یہ کراچی، لاہور ریلوے لائن کے اسٹیشن ہڑپہ سے 6 کلو میٹر کے فاصلے پر واقع ہے۔ ہڑپہ سے وادیٔ سندھ کے قدیم باشندوں کا کافی اثاثہ دریافت ہوا ہے۔جن میں مٹی کے پکے ہوئے برتن، مہریں وزن کرنے والے اوزان، تانبے اور کانسی کی اشیا کلہاڑیاں، برچھے، خنجر، درانتی، چوڑیاں، کانوں کے آویزے، انگوٹھیاں اور گھریلو استعمال کے برتن شامل ہیں۔ اس اثاثے کی روشنی میں اس قدیم تہذیب کے متعدد پہلو اُجاگر ہوتے ہیں۔

7.3 - شہری منصوبہ بندی :

موہنجو داڑو اور ہڑپہ دونوں شہر چار چار کلو میٹر میل کے رقبے میں پھیلے ہوتے تھے۔ ان کی آبادی کافی گنجان تھی۔ ان شہروں میں بسنے والے بہت تہذیب یافتہ تھے اور کئی فنون سے واقفیت رکھتے تھے۔ فنِ تعمیر سے بہت اچھی طرح واقفیت رکھتے تھے۔ اینٹیں بنانے اور انہیں پکانے کا فن جانتے تھے۔ دیواریں بنانے کے لئے آڑی ترچھی اینٹوں کی چنائی جانتے تھے۔ دیواریں بنانے سے پہلے گہری اور مضبوط بنیادیں بنانے کا بھی انہیں علم تھا۔ فرش اور چھتیں پختہ اینٹوں سے بنانے اور پانی کے نکاس کے لئے انہیں ڈھلوان بنانا جانتے تھے۔ دیواروں کو ہموار سطح دینے کے لئے ان پر مٹی اور بھوسے

کا لیپ کر دیتے تھے۔ مکان بناتے وقت اس کی ظاہری خوبصورتی پر خاص دھیان دیتے اور مکینوں کے آرام کو پیش نظر رکھتے۔ مکانوں میں روشنی اور ہوا کا معقول انتظام کرتے۔ مکینوں کی صحت اور صفائی کا خاص خیال رکھا جاتا ۔ گندے پانی کے نکاس کا ہر گھر میں ضروری انتظام ہوتا۔ ہر بڑے گھر میں پینے کے پانی کے لئے کنویں بناتے جاتے ۔ چند چھوٹے گھروں کے لئے ان کے نزدیک ایک الگ جگہ پر مشترکہ کنواں بنوا دیتے۔ نہانے کے لئے ہر گھر میں غسلخانہ ضرور ہوتا جو عموماً بیرونی گلی کی طرف بنایا جاتا تاکہ پانی کا نکاس آسانی سے ہو سکے۔ گندے اور بارش کے پانی کے نکاس کے لئے نالیاں اور پرنالے بناتے جنہیں گلی یا سڑک کے بڑے نالے سے ملا دیتے۔

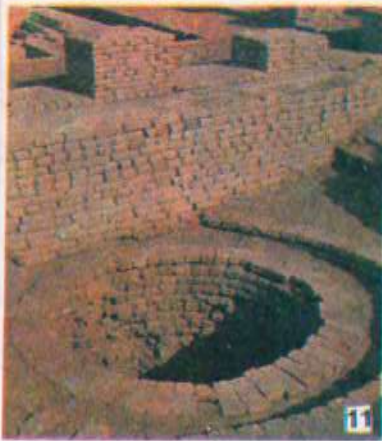
نئے شہر بڑے سلیقہ اور منصوبہ بندی سے بنائے جاتے۔ مکانوں کی تعمیر میں بھی سلیقہ اور منصوبہ بندی سے کام لیا جاتا۔ مختلف طبقہ کے لوگوں کے لئے علٰحدہ محلے آباد کئے جاتے۔ ہر محلے کا بازار علٰحدہ ہوتا۔ جہاں یہ لوگ اپنی بنائی ہوئی اشیاء فروخت کرتے۔ مکانات گلیوں کے دونوں جانب تعمیر کئے جاتے۔ گلیاں اور سڑکیں عموماً سیدھی ہوتیں۔ گلیوں اور سڑکوں میں نمایاں فرق ہوتا۔ سڑکیں گلیوں سے کشادہ ہوتیں۔ گلیاں اور سڑکیں پختہ اینٹوں سے بنائی جاتیں۔ گلیوں اور سڑکوں کے کناروں پر گندے پانی کے نکاس کے لئے بالترتیب چھوٹی اور بڑی نالیاں بنائی جاتیں۔ چھوٹی نالیوں کو اینٹوں اور بڑی نالیوں کو پتھر کی بڑی بڑی سلوں سے ڈھانپ دیا جاتا ۔

7.4 ۔ مہریں اور سکے :

موہنجو داڑو اور ہڑپہ سے کھدائی کے دوران خاصی تعداد میں مہریں اور سکے بھی ملے ہیں۔ مہریں زیادہ تر اسٹیٹائٹ کی بنی ہوئی ہیں جو مختلف سائزوں میں ملی ہیں۔ چند مُہریں پکی مٹی سے بنی ہوئی بھی ملی ہیں۔ ان پر بیل، بھینس ، شیر ، گینڈا، مگر مچھ وغیرہ کی تصاویر کے علاوہ دیوتاؤں کی خیالی تصاویر بھی بنی ہوئی ملی ہیں۔ ان تصاویر سے پتہ چلتا ہے کہ یہ تمام جانور اس زمانے میں ان علاقوں میں موجود تھے۔ کئی مہروں پر تصویری کتابت بھی ملی ہے مگر یہ ابھی تک واضح نہیں ہو سکی۔ کئی مُہروں پر الٹے حروف کندہ ہیں۔ معلوم ہوتا ہے کہ یہ لوگ مُہریں بنانے میں بھی کافی ترقی یافتہ تھے کھدائی کے دوران لائم سٹون کے بنے ہوئے کئی اوزان بھی ملے ہیں۔ یہ اوزان مکعب شکل میں ہیں اور کافی چمکدار بھی ہیں۔

وادیٔ سندھ کی عظیم تہذیب اس دور کے انسانوں کی انتہائی محنت، کوشش اور لگن کا نتیجہ ہے۔ انہوں نے ایک نئی زندگی کی داغ بیل ڈالی اور آج کی جدید دنیا کے لئے راستہ ہموار کر دیا۔ شکل نمبر 7.1
1 ۔مہریں 2 ۔ موہنجو داڑو کی ایک گلی 3 ۔ ترازو 4 ۔ کھلونا 5 ۔ ہار (مالا) 6 ۔ برتن 7 ۔ مہریں
8۔ مجسمہ 9۔ کوزہ 10 ۔ رقاصہ 11 ۔ کنواں 12 ۔ ماتا دیوی 13 ۔ اسٹوپا 14 ۔ بیل گاڑی

وادیٔ سندھ کی تہذیب   شکل نمبر 7.1

شکل نمبر 7.1 چار ہزار سال پہلے کی اس تہذیب کے آثار اور اس وقت کی بنی ہوئی اشیاء کے نمونے شکل نمبر 7.1 میں دیے گئے ہیں۔ یہ ان لوگوں کے تہذیب یافتہ، مہذب اور اعلیٰ درجے کا کاریگر ہونے کا منہ بولتا ثبوت ہیں۔

7.5 ۔ کوزہ گری، کھلونے:

کھدائی کے دوران کافی تعداد میں مٹی کے برتن اور کھلونے بھی ملے ہیں۔ ان سے پتہ چلتا ہے یہ لوگ مٹی کے برتن اور کھلونے بنانے، انہیں رنگ دے کر سجانے اور آگ میں پکانے کے فن سے بخوبی واقف تھے۔ یہاں سے ملنے والے برتن بڑے خوبصورت اور نرالے ہیں۔ کئی برتن سرخ رنگ کے ہیں۔ ان برتنوں کو ہندسی اشکال، نقش و نگار، انسانوں، حیوانوں، پرندوں اور درختوں وغیرہ کی تصاویر سے سجایا گیا ہے۔ کئی برتن ہاتھوں اور کئی برتن کمہار کے چاک پر بنائے گئے ہیں۔ تمام برتن دریائے سندھ

کی لائی ہوئی چکنی مٹی سے بنے ہوتے ہیں۔ کئی جگہوں سے ان برتنوں کو پکانے والی بھٹیاں بھی ملی ہیں۔ برتنوں کے علاوہ خاصی تعداد میں کھلونے بھی ملے ہیں۔ ان کھلونوں میں بیل گاڑی کا کھلونا زیادہ نمایاں ہیں۔ اس سے یہ اندازہ ہوتا ہے کہ یہ لوگ رسل ورسائل کے لئے بیل گاڑی استعمال کرتے ہوں گے۔

7.6 ۔ مجسمہ سازی :

وادیٔ سندھ کے لوگ مجسمہ سازی کے فن سے بھی واقف تھے۔ زیادہ تر مجسمے مٹی کے بنے ہوتے ہیں۔ پتھر کے بنے ہوئے مجسمے بہت کم ہیں۔ بہر حال جتنے بھی مجسمے ملے ہیں نہایت خوبصورت انداز میں تراشے گئے ہیں۔ یہ اس علاقے میں رہنے والے فنکاروں کی مجسمہ سازی کے فن میں مہارت کا ثبوت مہیا کرتے ہیں۔ یہاں سے تانبے اور کانسی کے چند مجسمے بھی ملے ہیں۔ جو ان لوگوں کے معدنیات سے واقفیت کا ثبوت ہیں۔ کانسی کا بنا ہوا ایک رقاصہ کا مجسمہ فن مجسمہ سازی کا ایک شاندار نمونہ ہے۔ اس میں رقاصہ کے اعضاء کو علٰحدہ علٰحدہ حرکت کرتے دکھایا گیا ہے۔

7.7 ۔ زیوارت :

وادیٔ سندھ کی خواتین اپنی آرائش کے لئے زیورات کا استعمال کثرت سے کرتی تھیں۔ ہڑپہ اور موہنجوداڑو سے سونے چاندی کی ملی جلی دھات، تانبا، کانسی، سیپ، ہاتھی دانت اور کئی قسم کے قیمتی اور نیم قیمتی پتھروں سے بنے ہوئے زیورات دستیاب ہوتے ہیں۔ یہ دریافت شدہ زیورات خوبصورت انگوٹھیاں، آویزے، جھومر، گلوبند، کنگن، کڑوں اور چوڑیوں پر مشتمل ہیں۔

7.8 ۔ امتحانی سوالات

1 ۔ وادیٔ سندھ کی تہذیب کے متعلق آپ جو کچھ جانتے ہیں وہ بیان کریں۔

2 ۔ پاکستان میں قدیم انسانی تہذیب کے آثار کہاں کہاں ملے ہیں۔ وضاحت سے بیان کریں۔

3 ۔ قدیم وادیٔ سندھ کے شہروں میں تعمیری منصوبہ بندی اور زیر زمین کے نکاس کے متعلق آپ کیا جانتے ہیں۔

4 ۔ وادی سندھ کے قدیم باشندوں کے فن مجسمہ سازی، مہروں اور کوزہ گری پر نوٹ لکھیں۔

گندھارا آرٹ (GANDHARA ART)

تاریخی پس منظر :

پاکستان کے شمال مغربی سرحدی علاقے کو گندھارا کا علاقہ کہا جاتا ہے۔ گندھارا چھٹی اور پانچویں صدی قبل عیسوی کے درمیان ایک ملک کی حیثیت سے قائم تھا اور کئی صدیوں تک قائم رہا۔ شکل نمبر 8.1 دیر، سوات، بنیر، مالاکنڈ، راولپنڈی، ٹیکسلا، چار سدہ، پشاور، تخت بھائی، مردان، شہباز گڑھی، جمال گڑھی، سکری، کھار کائی وغیرہ کے علاقے اس میں شامل تھے۔ ٹیکسلا، راولپنڈی، اور پشاور مختلف ادوار میں گندھارا کے پایہ تخت رہے۔ یہاں کے رہنے والے لوگ بدھ مت کے پیرو کار تھے۔

شکل نمبر 8.1

8.1 ۔ مجسمہ سازی :

گوتم بُدھ ان کا مذہبی رہنما تھا وہ اس کی پوجا کرتے تھے۔ بُدھ کی پوجا کرنے کے لئے وہ اس کے مجسمے بناتے۔(شکل نمبر 8.2) اور اپنے مذہبی رہنما کے مجسمے بنانا اپنا مذہبی فریضہ سمجھتے تھے چونکہ اس کام میں ان کی مذہبی عقیدت شامل تھی ۔ اس لئے مجسمے بڑی محبت، دلچسپی اور مہارت سے بناتے۔ مجسمہ سازی کا یہ فن علاقہ کی نسبت سے گندھارا آرٹ کہلاتا ہے۔ چونکہ گندھارا کا علاقہ برصغیر کی سرحد پر واقع تھا۔ اس لئے یہ علاقہ اس طرف سے آنے والے ہر حملہ آور کی زد میں آتا رہا۔ بیشتر حملہ آور اس علاقے پر قبضہ کرنے کے بعد یہیں بس گئے اس وجہ سے اس علاقے کی تہذیب مختلف تہذیبوں کا مجموعہ بن گئی۔ انہوں نے مقامی ثقافت پر خاص اثر ڈالا۔ یونانیوں کے یہاں آنے سے پہلے اس علاقہ کے لوگ لکڑی وغیرہ کے مجسمے بناتے تھے۔ یونانی سنگ تراشی میں ماہر تھے۔ مقامی فنکاروں نے یونانی فنکاروں سے یہ فن سیکھا۔ یونانی اور مقامی فن کے ملاپ سے فن مجسمہ سازی میں انقلاب آ گیا۔

شکل نمبر 8.2

گوتم بدھ کا مجسمہ جس میں اس کی فاقہ کشی کو ظاہر کیا گیا ہے یہ گندھارا آرٹ کا ایک لاثانی اور انمول نمونہ ہے۔ اس کی جسامت 83 x 53 سینٹی میٹر ہے۔ اس میں مجسمہ ساز نے انسانی جسم کی تشریح یعنی ہڈیاں، رگیں اور شریان تک دکھانے کی کوشش کی ہے۔ سکری بابا اسٹوپا نزد جمال گڑھی ضلع مردان سے ملا تھا اور اس وقت لاہور کے عجائب گھر میں موجود ہے۔ (شکل نمبر 8.3)

گندھارا آرٹ شکل نمبر 8.3

شکل نمبر 8.4 گندھارا آرٹ

مہاراجہ اشوک (274 قبل عیسوی کے زمانے میں مجسمہ سازی کے فن کو سرکاری سرپرستی حاصل تھی کیونکہ مہاراجہ اشوک نے بذات خود بدھ مذہب قبول کر لیا تھا۔ مقامی لوگوں نے پتھروں کو تراش کر مہاتما بدھ کے بڑے بڑے مجسمے بنانے شروع کر دیے ۔ انہوں نے گوتم بدھ کی پیدائش سے لے کر مذہبی رہنما بننے تک کے تمام مراحل کو پتھروں پر کندہ کیا۔ اشوک نے بھی ذاتی دلچسپی لے کر ہزاروں مجسمے بنواتے۔ دور دراز علاقوں کے پہاڑوں پر بدھ کی تعلیمات کندہ کروائیں۔ مہاراجہ اشوک ۔بہترین مجسمہ سازوں کی حوصلہ افزائی کرتا تھا جس کے نتیجے میں مجسمہ ساز اتنے ماہر ہو گئے کہ انہوں نے مہاتمابدھ کی زندگی کے ہر پہلو کو جسم کے ہر حصّے اور ان کی خصوصیت کو پتھروں سے تراش کر واضح کیا۔

کنشک اوّل کے عہد 128 عیسوی میں مجسمہ سازی کا فن انتہائی عُروج پر پہنچ گیا۔ اس زمانے میں گوتم بُدھ کے چلہ کشی اور فاقہ کشی کے مجسموں میں ہڈیوں کے علاوہ پٹھوں اور رگوں کے اُبھاروں کو بڑی نفاست سے پیش کیا گیا۔ بعض مجسمہ سازوں نے تو مجسموں کے اوپر لباس اس خوبی سے تراشا کہ دیکھنے والے ان کی مہارت پر حیرت زدہ ہو جاتے ہیں۔ اس دور کے دنیاوی معاملات مثلاً کھیل تماشے، شادی بیاہ اور اہم تقاریب کو مجسماتی شکل میں محفوظ کیا گیا۔ الغرض ان مجسموں سے اس زمانے کے مختلف طبقہ ہائے فکر اور ان کے رسم ورواج وغیرہ کے متعلق ۔بہت سی معلومات حاصل ہوتی ہیں۔ انسانی مجسموں کے علاوہ ۔جنگلی جانور مثلاً شیر، ہاتھی اور یونانی ہندی دیوی دیوتاؤں کے مجسمے بھی بنائے گئے۔

ماتی تروال محنت کا معصوم دیوتا،لاہور عجائب گھر کا فاقہ کش شہزادہ سدھارتھا، شیر نما گرفن راجہ کنشک کے دور کے نادر شہ پارے ہیں۔ کنشک نے اپنے دور میں بہت سی بدھ خانقاہیں اور اسٹوپے بھی بنواتے۔ اس کے بعد کشان عہد، بدھ مذہب اور فنِ بُت تراشی کا زریں دور تھا۔ اس دور میں یونانی اور رومن فنِ بُت تراشی کی از حد تقلید کی گئی جس کی بدولت ۔بہترین بت وجود میں آئے (شکل نمبر 8.4) اور گندھارا بدھ خانقاہوں اور اسٹوپوں کا گہوارہ بن گیا۔

ساسانیوں کے برسرِاقتدار آنے سے بدھ مذہب سرکاری سرپرستی سے محروم ہو گیا۔ اس وجہ

سے گندھارا میں بُدھ مذہب کا زوال شروع ہو گیا۔

460 عیسوی میں سفید ہن اقوام نے گندھارا پر حملہ کر کے اس کی اینٹ سے اینٹ بجا دی اور وہ تباہی مچائی کہ اس کے بعد گندھارا اور اس کا فن بتدریج ختم ہو تا گیا۔ کثیر تعداد میں بُدھ خانقاہیں اور اسٹوپے برباد کر دیے گئے۔ ہُن کے حملے کے بعد نہ تو گندھارا کی اپنی حکومت رہی اور نہ ہی کوئی بُدھ حکمران۔ اس کے بعد بُدھ مذہب اور اس کا فنِ بُت سازی دونوں ختم ہو گئے اور اس کی جگہ ہندو مذہب نے لے لی۔ بعد ازاں جب مسلمان یہاں آتے تو اس وقت گندھارا ویران اور زمین بوس یا زیرِ ملبہ ہو چکا تھا(شکل نمبر 8.5)

گندھارا کے نشانات شکل نمبر 8.5

8.2 ۔ گندھارا کا فنِ تعمیر:

پاکستان میں گندھارا کے فنِ تعمیر کے باقیات مغرب میں درہ خیبر اور ڈیورنڈ لائن سے لے کر مشرق میں مانکیالاٹوپ تک اور شمال میں شاہراہ قراقرم سے لے کر پنجاب کے ضلع اٹک کی جنوبی حدود تک پھیلے ہوتے ہیں۔ یہ علاقہ تقریباً 280 کلو میٹر شرقاً غرباً اور 352 کلو میٹر شمالاً جنوباً ہے۔ اس علاقے میں بُدھ خانقاہیں، اسٹوپے اور اس دور کی شہری آبادیاں کثرت سے موجود ہیں۔

گندھارا کے فنِ تعمیر میں تعمیری اکائی پتھر تھی۔ تعمیرات میں چونے کا پتھر اور ایک اور پتھر

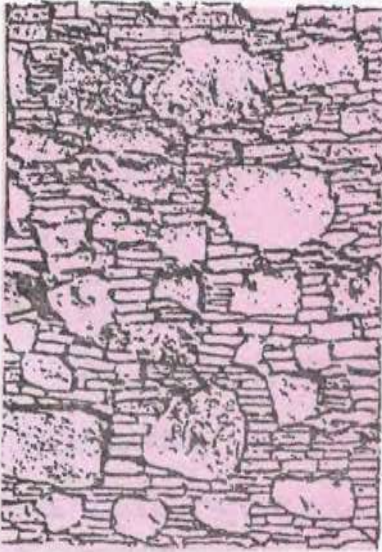
جس کا نام کنجور ہے۔ استعمال کئے گئے ہیں۔ جو اس کے وسیع علاقے میں ہر جگہ ملتے تھے۔ کنجور نرم کھردرا اور مسام دار ہونے کی وجہ سے گڑھائی کے کاموں میں استعمال ہوتا تھا۔ گندھارا کی تعمیرات میں پتھروں کی چنائی جو چھٹی صدی قبل مسیح سے پہلی صدی قبل مسیح تک رائج رہی وہ بے ہنگم تھی۔ جیسا کہ شکل نمبر 8.6 سے ظاہر ہے۔ یہ چنائی کی پہلی طرز کہلاتی ہے۔ پہلی صدی عیسوی میں چنائی کے طریقے میں ایک تبدیلی کی گئی جس کو چھوٹی چال کہتے ہیں۔ اس میں پتھر ردے دار رکھ کر بیچ کے حصہ یا وقفہ کو چھوٹی کنلوں سے بھر دیا جاتا تھا۔ اسے چھوٹی چال کا طریقہ کہتے ہیں۔ (شکل نمبر 8.7)

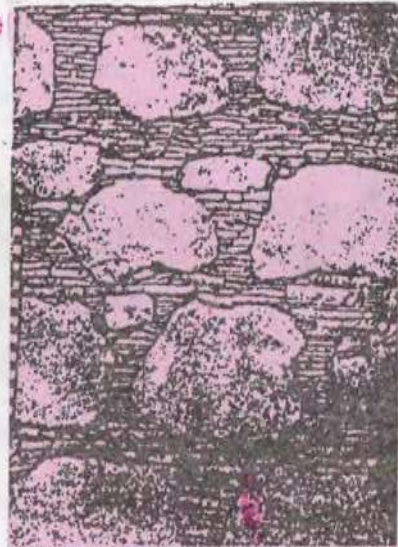
پہلی صدی عیسوی ہی میں اس چنائی میں مزید ترقی ہوئی۔ جسے طریقے کو بڑی چال کا طریقہ کہتے ہیں۔ (شکل نمبر 8.8) اس میں بڑے پتھر طریقہ کے ساتھ استعمال کئے گئے ہیں اور درمیانی وقفہ کو صفائی کے ساتھ کنلوں سے پُر کیا گیا ہے۔ یہ طرز دوسری صدی عیسوی تک رائج رہی۔ تیسری صدی عیسوی میں چنائی کی طرز میں مزید ترقی ہوئی۔ اس میں پتھر کسی قدر مصفا اور شکل دار استعمال کئے گئے اور درمیانی حصہ کسی قدر موٹے اور مصفا کنلوں سے پر کیا گیا۔ ہر ردے کے اوپر ایک نیم مصفا ردا یکساں اونچائی کا رکھا گیا۔ اس لئے اس طریقے کو چنائی کا نیم مصفا اور نیم تراشیدہ طریقہ کہتے ہیں۔ (شکل نمبر 8.9)۔ یہ طریقہ پانچویں صدی عیسوی تک رائج رہا۔

اینٹ کا استعمال :

گندھارا کے پہاڑی علاقوں میں اینٹ نہ چنائی کے طور پر استعمال ہوئی ہے اور نہ ہی فرش کے لئے البتہ میدانی علاقوں میں اینٹ فرش کے طور پر استعمال ہوئی ہے۔ گندھارا کے علاقے میں اینٹ کا استعمال پانچویں صدی عیسوی میں شروع ہوا۔ اس سے پہلے اینٹ کا استعمال بطور چنائی استعمال نہیں ہوا تھا۔

ٹیکسلا میں اینٹ کا استعمال پہلی صدی عیسوی میں ہوا۔ وہ بھی فرش کے لئے چنائی کے طور پر نہیں۔ فرش کے لئے جو اینٹ استعمال کی گئی اس کا سائز 6 x 18 x 25 سینٹی میٹر ہے۔ اس کے علاوہ 15 سینٹی میٹر مربع اور 25 سینٹی میٹر مربع کی اینٹ بھی استعمال ہوئی۔ ان اینٹوں پر کنول کا پھول، پیپل کا پھول اور ہم مرکز دائرے بنائے گئے ہیں۔

بے تکی چُنائی کا طریقہ
(پہلی صدی عیسوی تک رائج رہا)

ردّے دار چھوٹی چال کا طریقہ
(پہلی صدی عیسوی تک رائج رہا)

ردّے دار بڑی چال کا طریقہ
(دوسری صدی عیسوی تک رائج رہا)

تراشیدہ اور مصفا طریقہ
(تیسری صدی عیسوی میں رائج رہا)

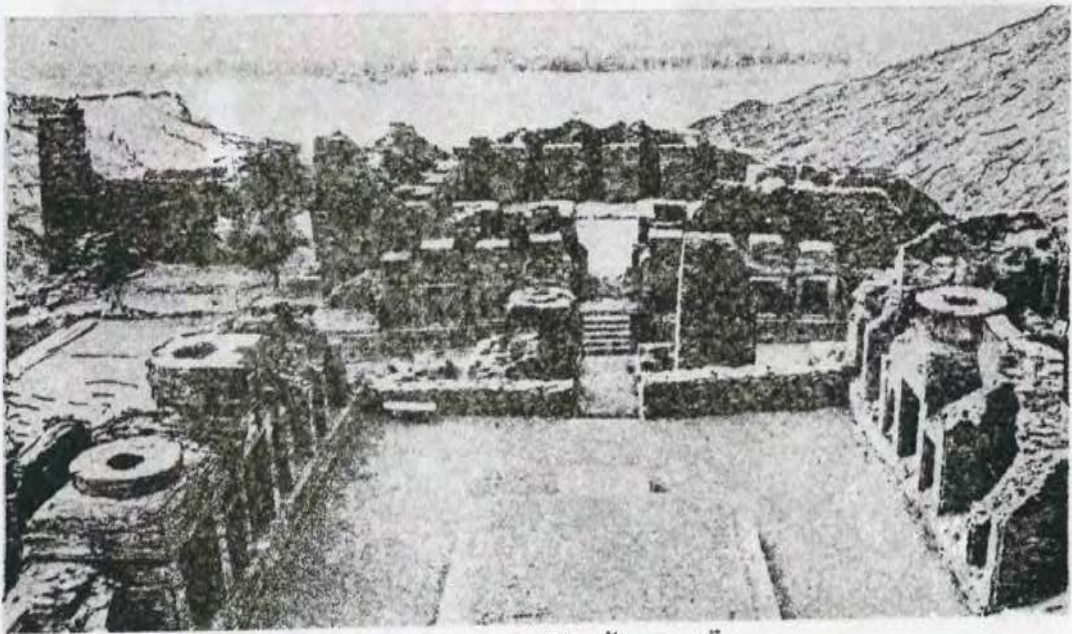
چونے کا استعمال :

تعمیری کاموں میں چونے کا استعمال پہلی صدی قبل مسیح میں یونانیوں کی رہنمائی میں شروع ہوا۔ جنڈیال اور سرکپ ٹیکسلا کے دو سر والے عقاب کے مندر میں چونا بطور پلستر استعمال ہوا ہے۔ چُنائی کے طور پر چونے کا استعمال گندھارا میں نہیں ہوا۔ البتہ چُنائی میں چونے کا استعمال مسلمانوں کی آمد پر شروع ہوا۔

لکڑی کا استعمال :

چھتوں میں لکڑی کا استعمال قدرتی بات ہے۔ تخت بھائی کے اسٹوپا میں ابھی تک لکڑیوں (بالے یا کڑیاں) کے نشانات موجود ہیں۔ ان نشانات سے دیودار کی لکڑی کے ٹکڑے برآمد ہوتے ہیں جس سے ظاہر ہے کہ یہ لوگ تعمیرات میں دیودار کی لکڑی استعمال کرتے تھے۔

8.3 ۔ منصوبہ بندی :

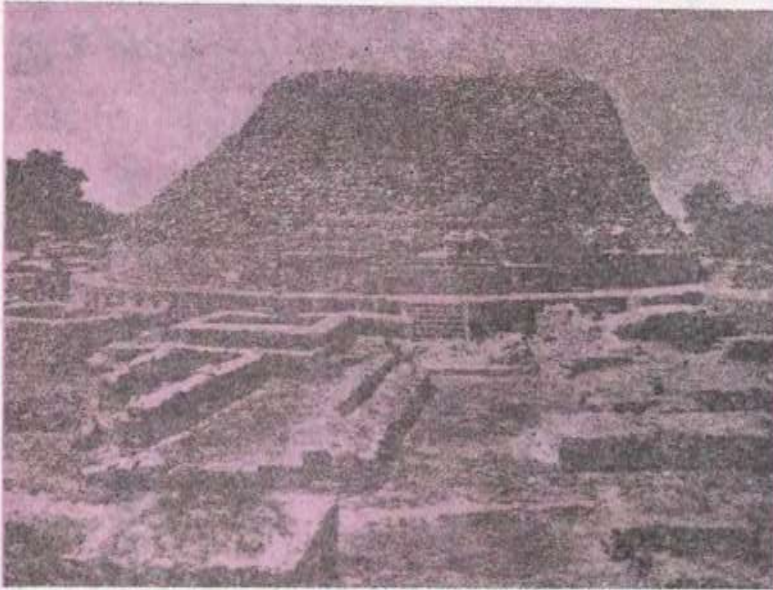
گندھارا کے مختلف مقامات سے جو کھدائی ہوئی ہے اور زیرِ زمین تعمیرات کے جو نشانات ملے ہیں۔ ان سے یہ بات واضح ہوتی ہے کہ گندھارا کی تعمیر ایک منصوبہ بندی کے تحت کی گئی تھی۔

تخت بھائیؒ شکل نمبر 8.10

گلیاں ، سڑکیں اور مکانات پہلے سے طے شدہ نقشے اور منصوبہ کے مطابق بنائے جاتے تھے۔ سرکپ ٹیکسلا کی کھدائی سے 25 سے 30 فٹ چوڑی سڑک برآمد ہوئی ہے جس کے ہر دو جانب گلیاں ہیں۔ جو شہر کی آبادی کو 26 محلوں میں تقسیم کرتی ہیں۔ گلیوں کے دونوں طرف مکان، دوکانیں اور مندر ہیں۔ مکانوں کے صحن کھلے ہیں۔ تخت بھائی کے بدھ آثار منصوبہ بندی کا خوبصورت منظر پیش کر رہے ہیں۔(شکل نمبر 8.10)

8.4۔ اسٹوپا :

اسٹوپا کے لفظی معنی "ٹیلا" کے ہیں۔ گوتم بدھ کی وفات پر اسے جلانے کے بعد جب راکھ کی تقسیم کا مسئلہ پیدا ہوا تو اس نے جھگڑے کی صورت اختیار کر لی۔ وہاں پر موجود ایک بزرگ نے مداخلت کی اور مشورہ دیا کہ راکھ کو آٹھ برابر حصّوں میں تقسیم کیا جائے اور یہ حصّے وہاں پر موجود جھگڑا کرنے والے لوگوں میں تقسیم کر دیے جائیں۔ وہیں پر یہ فیصلہ بھی کیا گیا کہ ہر علاقہ کے لوگ راکھ کو اپنے اپنے علاقہ میں دفن کرنے کے بعد نشانی کے طور پر ایک ٹیلہ نما ڈھانچہ بنا دیں۔ اس ٹیلہ نما ڈھانچہ کو اسٹوپا کا نام دیا گیا۔ چونکہ یہاں مذہبی رہنما کی نشانی دفن تھی اس لئے لوگ اس جگہ کی پوجا کے لئے آنے لگے۔ ہر عقیدت مند کی خواہش ہوتی کہ اسے قریب سے دیکھے۔ جب یاتریوں کی تعداد بڑھنے لگی تو اسٹوپا والی جگہ چھوٹی محسوس ہوئی۔ عقیدت مندوں کی تعداد کو مد نظر رکھتے ہوئے اسٹوپا کے ساتھ پلیٹ فارم بنا دیئے گئے۔ شروع شروع میں اسٹوپا صرف گوتم بدھ کی نشانیاں رکھنے کے لئے بنائے گئے تھے بعد میں گوتم بدھ کے چیلوں کے مرنے کے بعد ان کے عقیدت مندوں نے ان کی ہی نشانیاں دفن کرکے ان پر بھی ایسے اسٹوپا تعمیر کرنے شروع کر دیے۔ نئے اسٹوپے گوتم بدھ والے اسٹوپا سے بڑے اور ان پر بنی ہوئی چھت نیم دائرہ نما گنبد شکل اختیار کر گئی۔ ایسے تمام اسٹوپے جن میں گوتم بدھ یا ان کے چیلوں کی نشانیاں رکھی جاتیں متبرک نشانیوں والے اسٹوپا کہلانے لگے۔(شکل نمبر 8.11)

وقت گزرنے کے ساتھ ساتھ بدھ مت کے پیرو کاروں نے گوتم بدھ کی زندگی کے اہم واقعات کے دنوں کو یادگار بنانے کے لئے ان خاص دنوں میں اسٹوپا تعمیر کرنے شروع کر دیے ان اسٹوپا پر اس خاص دن ہونے والے اہم واقعہ کو مجسماتی شکل میں کندہ کر دیا جاتا۔ ایسے اسٹوپا یادگار اسٹوپا کہلانے لگے۔

اسٹوپا ایک اونچے پلیٹ فارم پر بناتے جاتے تھے۔ اس پلیٹ فارم کی دیواروں پر گوتم بدھ کی زندگی کے کسی واقعہ کو مجسماتی شکل میں پیش کیا جاتا۔ اس مجسماتی شکل کی حفاظت کے لئے اس ڈھانچے کے اِرد گرد ایک جالی نما دیوار بنا دی جاتی۔ پلیٹ فارم کے اوپر ایک ڈرم کی شکل کا ڈھانچہ بنایا جاتا۔ اس ڈرم پر گوتم بدھ کے چھوٹے چھوٹے مجسمے بناتے جاتے۔ ان پر نصف دائرہ نما شکل کا گنبد بنا دیا جاتا۔ اس گنبد کے اوپر چھتریاں ایک کے اوپر ایک بنائی جاتیں۔ ان چھتریوں کو ایک سیدھی چھڑی نما ستون کا سہارا دیا جاتا جس کے نچلے سرے پر ایک چوکور حصّے میں راکھ یا دوسری نشانیاں رکھی جاتیں۔ نشانیوں کے ساتھ اسٹوپا کا سن تعمیر اور جگہ کا نام بھی لکھ کر رکھا جاتا۔ تاکہ یاتریوں کے دل میں اسٹوپا کی عظمت جاگزیں ہو سکے۔

شکل نمبر 8.11

اسٹوپا

8.5 - مشقی سوالات

1 ۔ گندھارا کے فنِ تعمیر کی خصوصیات بیان کریں۔
2 ۔ اشوک اور کنشک کے دور میں مجسمہ سازی میں کیا نمایاں تبدیلیاں آئیں۔
3 ۔ گندھارا آرٹ میں مجسمہ سازی کو اہم مقام کیونکر حاصل ہے؟
4 ۔ گندھارا فنِ تعمیری کی خصوصیات بیان کریں۔
5 ۔ اسٹوپا کسے کہتے ہیں؟ اس کے متعلق تفصیل سے بیان کریں۔

باب نمبر 9

پاکستان کا فن تعمیر
ARCHITECTURE OF PAKISTAN

تاریخی پس منظر :

پاکستان کے فنِ تعمیر کا سلسلہ بہت قدیم ہے۔ آج سے پانچ چھ ہزار سال پہلے جب دنیا کے کئی علاقے غیر آباد اور ویران تھے۔ پاکستان کی سرزمین پر اس وقت بھی لہلہاتے کھیت اور انسانی زندگی رواں دواں تھی۔ جگہ جگہ دیہات قصبے اور شہر آباد تھے۔ وادی سندھ ایک عظیم تہذیب کا گہوارہ تھی۔ اس تہذیب کے بڑے بڑے شہر موہنجو داڑو اور ہڑپہ تھے۔ جو آج کے ترقی یافتہ شہروں سے کسی طرح کم نہ تھے۔ مگر زمانے کے مدوجذر نے انہیں تباہ وبرباد کر دیا۔ یہ شہر منوں مٹی کے نیچے دفن ہو گئے۔ محکمہ آثار قدیمہ کے ماہرین کی پچھلے کئی سالوں کی محنتوں اور کاوشوں نے انہیں زمین کی اتھاہ گہرائیوں سے ڈھونڈ نکالا۔ ان کے دریافت شدہ کھنڈرات سے پتہ چلتا ہے کہ وہ شہر اس وقت کے فنی ماہرین نے باقاعدہ منصوبہ بندی اور ایک خاص نقشے کے تحت بنائے تھے۔ ان کی کھلی سڑکیں ترتیب سے بنی ہوئی گلیاں، محلوں میں تقسیم ہوئے مکانات گندے پانی کا بہترین انتظام ان شہروں کے خاص اوصاف تھے۔

آریہ قوم جب وادی سندھ میں وارد ہوئی تو اس وقت موہنجو داڑو اور ہڑپہ کی عمارات قابلِ دید تھیں۔ یہ قوم جو اپنے آپ کو غیرت مند سمجھتی تھی۔ ان کی وحشیانہ زندگی نے ان شہروں کو نیست ونابود کر دیا۔ اس علاقے میں فروغ پانے والے علوم وفنون آہستہ آہستہ دم توڑ گئے۔ فنِ تعمیر کو وہ نقصان ہوا جو صدیوں پورا نہ ہو سکا۔

پانچویں صدی قبل مسیح ایران کے بادشاہ سائرس نے سندھ سے لے کر جہلم تک کا علاقہ فتح کرکے ہخامنشی سلطنت کی بنیاد رکھی جو 230 سال تک امن واستحکام کے ساتھ قائم رہی۔ یہ دنیا کی پہلی بڑی سلطنت تھی۔ اس میں دریائے نیل سے دریائے جہلم تک کا علاقہ شامل تھا۔ سکندرِ اعظم نے 326 قبل مسیح میں پنجاب پر چڑھائی کرکے سائرس کے خاندان کی حکومت کا خاتمہ کر دیا۔ بعد میں باختری یونانیوں اور کشانوں نے اس علاقے کو زیر تسلط رکھا۔ چونکہ یہ لوگ وسط ایشیا سے لے کر یورپ

تک کے علاقے پر پھیلی ہوئی اقوام سے تعلق رکھتے تھے۔ جن کے پاس عمارت سازی کے اپنے اپنے طریقے اور مخصوص روایات تھیں۔ لہٰذا جب یہ طریقے اِس علاقے میں متعارف کئے گئے تو مقامی فنِ تعمیر جو صدیوں سے نظر انداز ہوتا چلا آ رہا تھا۔ ایک بار پھر ترقی کی راہ پر گامزن ہو گیا۔ بعد میں بدھ مت کے پجاریوں نے فنِ تعمیر پر بڑا اثر ڈالا اور اپنا ایک مخصوص طرزِ تعمیر رائج کیا۔ اس کی مثالیں ٹیکسلا، چار سدہ اور پشاور میں بے شمار اسٹوپوں اور خانقاہوں کی شکل میں ملتی ہیں۔

400 عیسوی میں سفید ہن اقوام نے پنجاب پر حملہ کرکے بدھ مذہب کی اینٹ سے اینٹ بجا دی۔ بدھ مذہب زوال پذیر ہوا اور اس کی جگہ ہندو مذہب نے لے لی۔ ہندو مذہب نے بڑے بڑے مخروطی مندروں کو جنم دیا۔ جہاں پجاری بتوں کو پوجتے تھے۔ اسی دور میں مسلمانوں نے جزیرہ نمائے عرب سے نکل کر آناً فاناً ارد گرد کے تمام علاقوں کو فتح کر لیا۔ مسلمان جو صدیوں سے منظم حکومتیں چلا رہے تھے اور اپنی مخصوص روایات رکھتے تھے اس علاقے کو طرزِ تعمیر کا ایک نیا انداز عطا کیا۔ جہاں اسٹوپا مندر اور خانقاہیں تعمیر ہوتی تھیں۔ وہاں خوبصورت بلند وبالا مسجدیں تعمیر ہونے لگیں۔ مربع، گول اور مسدسی شکل کے اونچے اونچے مینار، محراب اور مسجدوں پر نصف دائرہ نما گنبد بننے لگے جس کی وجہ سے مسجد کے حسن، عظمت اور کشادگی نے مندروں کی گھٹا ٹوپ اندھیری کوٹھڑیوں پر فوقیت حاصل کر لی۔ چونکہ مسلمان صدیوں اس علاقے پر حکومت کرتے رہے اس لئے فن تعمیر نے ترقی کی کئی منزلیں طے کیں جن کو دو حصّوں میں تقسیم کیا جا سکتا ہے۔

1 ۔ مغلوں سے پہلے کا فنِ تعمیر۔

2 ۔ مغلوں کے دور کا فنِ تعمیر۔

9.1 ۔ مغلوں سے پہلے کا فنِ تعمیر (711-1026 عیسوی)۔

پاکستان میں اسلامی طرزِ تعمیر کی ابتدا ساتویں صدی عیسوی کے آغاز کے ساتھ شروع ہوئی ۔ یہ وہ زمانہ ہے جب محمد بن قاسم سندھ کے راستے پاکستان میں داخل ہوا۔ اس لئے سندھ کو باب الاسلام کہا جاتا ہے۔ محمد بن قاسم صوم و صلوٰۃ کا پابند تھا اور اسلامی شعائر پر سختی سے کاربند تھا۔ اس نے سب سے پہلے مساجد کی تعمیر کا اہتمام کیا۔ اگرچہ اس زمانے کی کوئی مسجد اس وقت موجود نہیں مگر منصورہ

(سندھ) اور بھنبھور کے مقام پر قدیم مساجد کے جو آثار ملے ہیں ان سے اس وقت کے طرز تعمیر پر کافی روشنی پڑتی ہے۔ بھنبھور کی مسجد محمد بن قاسم کی فتوحات کے 15 برس بعد کی تعمیر کی ہوئی ہے۔ یہ پتھر سے بنائی گئی ہے اور اس کی چھت اور ستون لکڑی کے بنے ہوتے ہیں۔ دروازہ بھی لکڑی کا بنا ہوا ہے۔ جس پر خوبصورت نقش و نگار کیا ہوا ہے۔

322 سال تک اموی خاندان اور عباسی خاندان سندھ کے بیشتر حصّے پر حکومت کرتے رہے۔ گیارہویں صدی کے شروع میں محمود غزنوی نے اس علاقے پر پے درپے حملے کرکے مقامی راجاؤں کو شکست دے کر پنجاب کو اسلامی سلطنت میں شامل کر لیا۔ سلطان محمود غزنوی کے متعلق مشہور ہے کہ اس نے لاہور میں دو مسجدیں اور ایک قلعہ بنوایا جو وقت کی تباہ کاریوں کا شکار ہو چکا ہے۔

1186 عیسوی میں شہاب الدین غوری نے محمود غزنوی کے آخری جانشین خُسرو ملک کو شکست دے کر لاہور پر قبضہ کر لیا۔ 1193 عیسوی میں شہاب الدین غوری کے گورنر قطب الدین ایبک نے خاندان غلاماں کی بنیاد رکھی جو 1290 عیسوی میں ختم ہو گئی۔ اس کے بعد خلجی، تغلق، سادات اور لودھی خاندان یکے بعد دیگرے برسراقتدار آتے رہے۔ 1526 عیسوی میں ظہیرالدین بابر نے ابراہیم لودھی کو پانی پت کے میدان میں شکست دے کر لودھی خاندان کا خاتمہ کر دیا۔ اس طرح مغلوں کی حکومت شروع ہونے سے پہلے محمد بن قاسم سے لے کر ابراہیم لودھی تک کے تمام حاکم مسلمان تھے۔ لہٰذا اس پورے دور میں اسلامی طرزِ تعمیر کی بڑی حوصلہ افزائی ہوئی۔ اس دور میں جب کوئی عالم یا صوفی فوت ہو جاتا تو عقیدت مند ان کے مدفن پر مقبرہ تعمیر کر دیتے۔ مقامی فنکار اس کی تعمیر اور سجاوٹ ایسے انوکھے اور شاندار طریقے سے کرتے کہ یہ تمام عمارات سے ممتاز نظر آتا۔ عموماً ہر مقبرے کے ساتھ ایک مسجد بھی تعمیر کی جاتی۔ تیرہویں صدی عیسوی میں ٹھٹھہ اور ملتان اسلامی معاشرے کے بہت بڑے مرکز تھے۔ مغل دور سے پہلے کی مسلم عمارات میں یہی مقابر اور مساجد اسلامی فن تعمیر کی نشانیاں ہیں۔ ملتان کے ایک بڑا شہر ہونے کے ناطے سے یہاں وقتاً فوقتاً کئی بزرگ آتے اور یہیں بس گئے۔ عقیدت مندوں نے ان کی وفات پر مقابر تعمیر کرائے اور انہیں اقلیدی اشکال یا رنگین ٹائلوں سے سجایا۔ کئی مقابر پر تو پچی کاری، جالیوں کی بناوٹ اور جڑاؤ کا کام بھی نہایت شاندار طریقے سے کیا گیا۔ مقابر کی تعمیر اور انہیں مزّین کرنے کا کام انفرادیت کا حامل ہے۔ چونکہ اس کا آغاز ملتان سے ہوا اس لئے اسے ملتانی

طرزِ تعمیر کہتے ہیں۔ عام طور پر ایک مقبرہ ایک چوکور کمرے پر مشتمل ہوتا جس کے اوپر گول گنبد اور درمیان میں کلس بنایا جاتا۔ کمرے کے عین درمیان قبر کا تعویز بنایا جاتا۔ اس تعویز کے نیچے اصل قبر ہوتی۔ تعویز پر اکثر نقش و نگار بنا دیئے جاتے ۔ بڑے مقابر کے ساتھ مدرسے اور مساجد تعمیر کی جاتیں۔ مسجد میں ایک بڑا صحن ہوتا جس کے چاروں طرف دیواریں ہوتیں۔ صحن کے درمیان میں ایک حوض ہوتا جہاں لوگ وضو کرتے۔ کئی مساجد کے ساتھ سرائیں بھی بنائی گئیں جہاں تھکے ہارے مسافر آرام کرتے۔

مذہبی عقیدت اور حکومتی سرپرستی کی وجہ سے مساجد کے طرزِ تعمیر میں تبدیلیاں آتی رہیں اور انہیں بہتر سے بہتر اور خُوب سے خُوب تر بنایا جاتا رہا۔ مساجد کو دوسری عمارت سے ممتاز کرنے کے لئے ان کی چھتوں پر ہشت پہلو گنبد بنائے گئے۔ پہلے پہل گنبد کم اٹھان کے ہوتے تھے۔ جب چھتوں کو خوش منظر بنانے کے لئے ان پر نقش و نگار وغیرہ بننے شروع ہوئے تو یہ گنبد ان کے پیچھے چھپ جاتے تھے۔ اس لئے ان گنبدوں کو اتنی اونچائی دی گئی کہ دور سے ہی نظر آ جائیں۔ گنبد گول بنائے جاتے۔ بعد میں انہیں بیضوی شکل دے دی گئی۔ ان گنبدوں کے اندر کی طرف سجاوٹ کی جاتی۔ پچی کاری، گلکاری، ہندسی اشکال اور نقش نگار سے انہیں آراستہ کیا جاتا۔ مسجد کو شان وشوکت اور رفعت وامتیاز دینے کے لئے ان کے ساتھ مینار کا اضافہ کیا جاتا۔ اُس دور میں گنبد محراب اور مینار اسلامی طرزِ تعمیر کی پہچان بن گئے۔ لاہور میں مغلوں کے دور سے پہلے کی کوئی عمارت اپنی اصلی حالت میں موجود نہیں البتہ ملتان میں چند مقبرے ابھی تک موجود ہیں۔

i ۔ ملتان کا طرزِ تعمیر : (مغل دور سے پہلے) (Architecture of Multan before Mughal Reign)

یہ پاکستان کے قدیم ترین شہروں میں سے ایک ہے۔ چینی سیاح ہوان تسنگ جب 645 عیسوی میں یہاں آیا تو یہ شہر آباد تھا۔ ہوان اور البیرونی کے مطابق یہ شہر سورج دیوتا کا مسکن سمجھا جاتا تھا۔ غالباً یہاں بہت زیادہ گرمی پڑنے کی وجہ سے ایسا سمجھا جاتا تھا۔ 713 عیسوی میں اسے محمد بن قاسم نے فتح کیا۔ اس طرح حلقہ اسلام میں آنے کے بعد یہ شہر بزرگانِ دین اور صوفیوں کا مرکز ومسکن بن گیا۔ اسی وجہ سے یہاں کا زیادہ تر فن ان بزرگوں اور صوفیوں کے مقابر کے گرد ہی گھومتا ہے ۔ ان بزرگوں

کے عقیدت مندوں نے ان سے اپنی عقیدت کا اظہار ان کے مدفون پر خوبصورت مقابر بنا کر کیا ہے۔ بزرگوں اور ان کے مقابر ہی کی وجہ سے اس شہر کی چار چیزیں یعنی گرد، گرما، گدا اور گورستان بہت مشہور ہیں۔ ملتان میں ابھی تک درج ذیل بزرگان دین کے مقابر موجود ہیں جو مغل دور سے پہلے کے بنے ہوتے ہیں۔

1۔ شاہ یوسف گردیزی رحمۃ اللہ علیہ (وفات 1152 عیسوی)

2۔ بہاؤالدین ذکریا رحمۃ اللہ علیہ (وفات 1262 عیسوی)

3۔ شادنا شہید رحمۃ اللہ علیہ (وفات 1270 عیسوی)

4۔ شاہ شمس سبزواری رحمۃ اللہ علیہ (وفات 1276 عیسوی)

5۔ شاہ رکنِ عالم رحمۃ اللہ علیہ (وفات 24 - 1320 عیسوی)

یہ تمام مقابر پکی اینٹوں سے بنائے گئے ہیں اور چوکور بنیادوں پر اٹھائے گئے ہیں۔ ایک مقبرہ ممتاز حیثیت کا حامل ہے کیونکہ یہ ہشت پہلو ہے۔ اس میں شاہ رکنِ عالمؒ دفن ہیں۔

مقبرہ شاہ رکنِ عالمؒ : (Tomb of Shah Rukna-i- Alam)

شاہ رکنِ عالم حضرت بہاؤالدین ذکریاؒ کے پوتے تھے۔ ان کا مقبرہ عام مقابر سے زیادہ خوبصورت

شکل نمبر 9.1

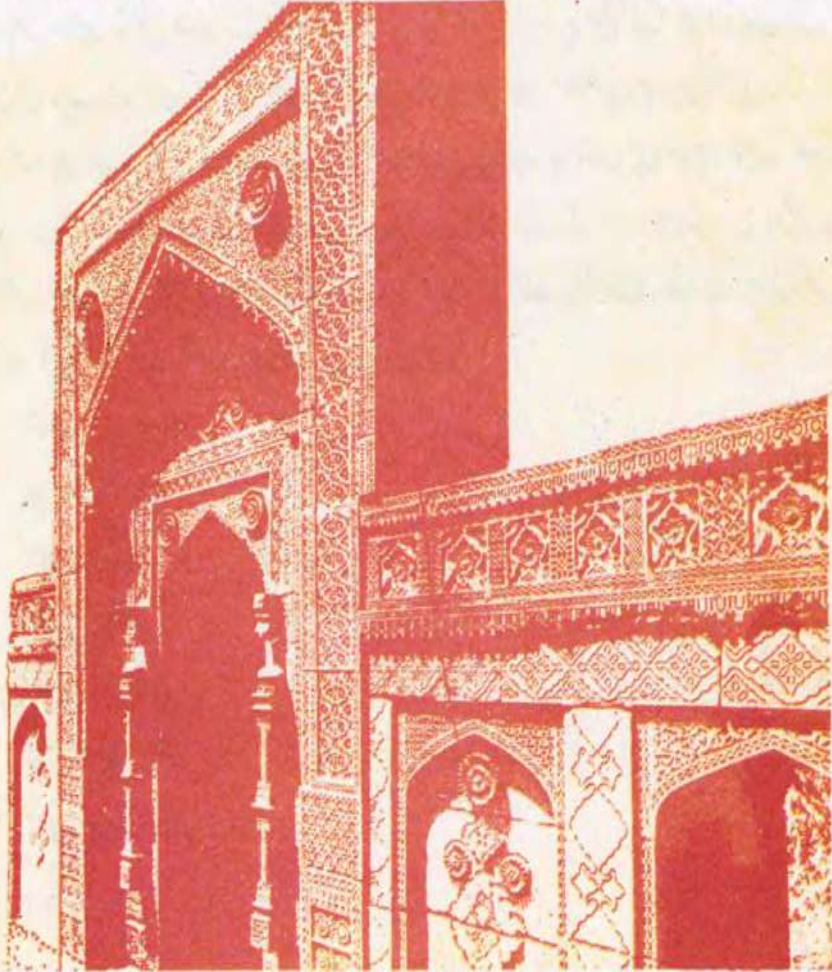
اور ممتاز ہے۔ اس مقبرے کی عمارت تین حصّوں پر مشتمل ہے۔ سب سے نچلے کمرہ میں فرش کے درمیان شاہ رکنِ عالمؒ کی قبر ہے۔ یہ کمرہ ہشت پہلو ہے۔ مقبرہ پکی اور چھوٹی اینٹوں اور رنگین ٹائیلوں سے بنا ہوا ہے۔ دوپہر کے وقت سورج کی شعاعوں سے یہ ٹائلیں چمک اٹھتی ہیں اور نہایت ہی خوبصورت منظر پیش کرتی ہیں۔ نچلے کمرہ کے اوپر ایک اور کمرہ ہے۔ یہ بھی ہشت پہلو ہے اس کے اوپر بلند و بالا گنبد ہے۔ جو دُور سے نظر آتا ہے۔ مقبرے کی دیواریں نیچے سے بڑی مگر اوپر سے چھوٹی ہیں۔ جس کی وجہ سے یہ ایک مخرُوط بن گیا ہے اور یہی مخرُوطی شکل اس مقبرے کا حُسن ہے۔ اس کے کونوں پر بنے ہوتے مینار اس کے حُسن میں مزید اضافہ کر رہے ہیں۔(شکل نمبر9.1)

سندھ کا طرزِ تعمیر : (مغل دور سے پہلے (Architecture of the Sind before Mughal Reign)

سندھ جسے بابُ الاسلام کہا جاتا ہے۔ پاکستان کے سب علاقوں سے زیادہ عرصہ مسلمان حکمرانوں کے زیرِ اثر رہا۔ اسلامی طرزِ تعمیر کی بنیادیں سب سے پہلے اسی علاقے پر رکھی گئیں۔ مغلوں کے دور سے پہلے ٹھٹھ کے شہر کو بڑی اہمیت حاصل تھی۔ یہ علم و ادب کا وہ روشن مینار تھا جہاں بڑے بڑے علماء، تاریخ دان اور فنکار پیدا ہوتے۔ یہ شہر تجارت اور اسلامی تعلیمات کا مرکز تھا جو صدیوں تک اپنے اِرد گرد کو منور کرتا رہا۔ آخر کار زمانے کی دست و بُرد کا شکار ہو گیا۔ ٹھٹھ کا یہ عظیم شہر تو اب باقی نہیں رہا البتہ اس کا قبرستان جو آج کل مکلی پہاڑی کے نام سے یاد کیا جاتا ہے ابھی تک باقی ہے۔ جس نے بے شمار انسانوں کو اپنے سینے میں جگہ دے رکھی ہے۔ مکلی پہاڑی پر دو قسم کے مقبرے ہیں۔ بعض اینٹوں سے بنے ہوتے ہیں۔ بعض پتھر سے بنے ہوتے ہیں۔ اینٹوں کا استعمال اتنا ہی پرانا ہے جتنا وادیٔ سندھ کی تہذیب۔ یہ اینٹیں کمال درجے کی خوبصورت ہیں۔ مختلف رنگوں نے ان کے حُسن میں مزید اضافہ کیا ہوا ہے۔ ان کی آرائش کے لئے ان پر مختلف نمونے پھول پتیاں اور جیومیٹریکل اشکال بنائی گئی ہیں۔ اینٹوں کے مقبروں میں دیوان شرفا خان، جانی بیگ ترکھان، سلطان ابراہیم، اہنسا باتی اور جان بابا کے مقبرے مشہور ہیں۔ اینٹوں کے علاوہ پتھر سے بنے ہوتے مقبرے اپنی منبت کاری کے لئے مشہور ہیں۔ بعض جگہوں پر نمونے پتھر پر اُبھرے ہوتے نظر آتے ہیں۔ لیکن بعض دوسری جگہوں پر آرائشی نمونے پتھر کے اندر کُھدے ہوتے نظر آتے ہیں۔ منبت کاری کا سب سے زیادہ خوبصورت

کام جام نظام الدین کے مقبرے پر کیا گیا ہے۔ اس کے علاوہ چھتری نما مقبرے بھی کافی تعداد میں موجود ہیں۔ ان مقبروں میں آرائشی کام زیادہ تر قبر پر اور سرہانے والے پتھر پر کیا گیا ہے۔ قرآنی آیات اور مختلف اشعار بھی لکھے گئے ہیں۔ سندھی طرزِ تعمیر کا ایک خوبصورت نمونہ جان بابا کا مقبرہ ہے۔

جان بابا کا مقبرہ : (Tomb of Jan Baba)

یہ قابلِ دید عمارت ٹھٹھ میں واقع ہے اور تاریخی حیثیت رکھتی ہے ۔ اس کی چھت پر تین گنبد ہیں۔ درمیان والا گنبد اب بھی اچھی حالت میں موجود ہے۔ صدر دروازہ پر خوبصورت کندہ کاری

شکل نمبر 9.2

کی گئی ہے۔ دیواروں پر اور خاص کر محراب پر اندر اور باہر جالی دار نقش و نگار بنائے گئے ہیں۔
یہ نقوش اتنے تسلسل و ترتیب سے بنے ہیں کہ ایسا لگتا ہے کہ دیواروں کو براؤن رنگ کی جالی سے ڈھانپ دیا گیا ہے۔ مقبرہ کی دیواروں پر دیواری چوکھٹے بنا کر ان کے اندر محرابیں بنائی گئی ہیں۔ ان محرابوں میں نہایت ہی خوبصورت نقش و نگار بنے ہوتے ہیں۔جان بابا کا مقبرہ اسلامی طرزِ تعمیر کے حسین شاہکاروں میں شمار ہوتا ہے۔(شکل نمبر9.2)

9.2 ۔مغلیہ دور کا طرزِ تعمیر: (Mughal Architecture)

مغل بادشاہوں نے ذاتی شوق اور دولت کی بدولت طرزِ تعمیر کو نئی بلندیوں سے روشناس کرایا۔ حکمرانوں کے ساتھ ساتھ مغل امراء نے بھی طرزِ تعمیر کی بھرپور سرپرستی کی۔ جو صدیوں تک مسلسل جاری رہی۔ اس کی وجہ سے اس دور میں بڑی بڑی عالی شان عمارات معرضِ وجود میں آئیں۔
مغل بادشاہ بابر اور ہمایوں کے دور کی کوئی عمارت اس وقت پاکستان میں موجود نہیں۔ سوائے ایک بارہ دری کے یہ دریائے روای کے پُل کے قریب دریا کے اندر چھوٹے سے جزیرے پر واقع ہے۔ اس سے بھی کوئی خاص طرزِ تعمیر کا پتہ نہیں چلتا۔ البتہ اکبر اور اس کے جانشینوں نے دل کھول کر تعمیراتی کام کروائے۔ ان کی تعمیر کردہ مشہور عمارات درج ذیل ہیں۔

i ۔ شاہی قلعہ لاہور
ii ۔ بادشاہی مسجد
iii ۔ شالا مار باغ
iv ۔ مقبرۂ جہانگیر
v ۔ مسجد وزیر خان
vi ۔ جامع مسجد ٹھٹھہ
vii ۔ مسجد مہابت خان (پشاور)

i ۔شاہی قلعہ لاہور (Lahore Fort)

لاہور پاکستان کا ایک ایسا دلفریب اور پُرفسوں شہر ہے جو مقامی سیاحوں کے ساتھ غیر ممالک سے

پاکستان آنے والے سیاحوں کے لئے بھی انتہائی کشش اور دلچسپی رکھتا ہے۔ اس کے باغات، عجائب گھر، مشہور عمارات سب ہی قابلِ دید اور نہایت پُرکشش ہیں۔ یہاں ایک عمارت ایسی بھی ہے جو مغل شہنشاہیت کے مختلف ادوار کے عروج کی داستان ہے۔ یہ ہے لاہور کا شاہی قلعہ یہ مغل شہنشاہ جلال الدین محمد اکبر کے زمانے سے لے کر شہنشاہ اورنگ زیب عالمگیر کے دور تک نہ صرف شاہی رہائش گاہ کے طور پر استعمال ہوتا رہا بلکہ اس کو دفاعی مقاصد کے لئے بھی استعمال کیا جاتا رہا۔

(شکل نمبر 9.3)

قلعہ لاہور پہلی بار کب اور کس نے تعمیر کروایا؟ اس بارے میں مستند طور پر ابھی تک کوئی حتمی رائے قائم نہیں کی جا سکی البتہ تاریخ دان اس بات پر متفق ہیں کہ جب شہنشاہ اکبر نے موجودہ قلعہ کی تعمیر کے لئے یہ جگہ منتخب کی تو یہ ایک بلند ٹیلا تھا۔ اس ٹیلے پر ٹوٹی پھوٹی اور شکستہ عمارتوں کے کچھ آثار تھے۔ جنہیں زمین بوس کرانے کے بعد اکبر نے 1558ء اور 1566 عیسوی کے دوران موجودہ قلعے کی بنیاد رکھی اور اس کی تعمیر کرائی اور دریائے راوی کے کنارے تک اس کی توسیع کی۔ اس وقت دریائے راوی قلعے کی شمالی دیوار کے ساتھ لگ کر بہتا تھا اور 1849ء تک اس کی گزرگاہ یہی تھی۔ اب دریائے راوی قلعے سے ڈیڑھ دو کلومیٹر دور چلا گیا ہے۔ شاہی قلعہ 360 میٹر لمبا اور 320 میٹر چوڑا ہے۔ شہنشاہ اکبر نے اس کی چار دیواری پکی اینٹوں سے اور اس کے اندر محلات سنگِ سُرخ سے بنوائے۔ سنگِ سُرخ بادشاہ کا پسندیدہ پتھر تھا۔ اس لئے اس کے دور کی بنی ہوئی عمارات کو آسانی سے پہچانا جاسکتا ہے۔ دیوانِ عام جس میں جھروکہ بھی شامل ہے۔ اکبر ہی کے دور میں تعمیر ہوا (شکل نمبر 9.3)۔

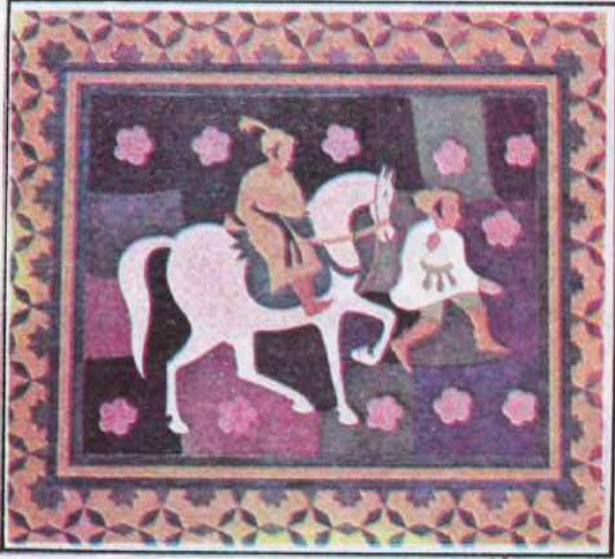
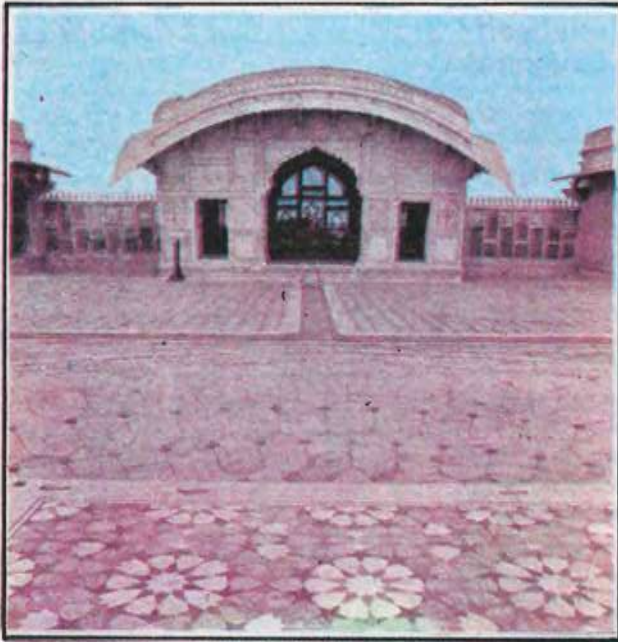
اکبر بادشاہ کے بعد اس کا بیٹا جہانگیر تخت نشین ہوا۔ اس کا زیادہ لگاؤ مصوری سے تھا۔ اس کے باوجود اس نے کئی عمارات بنوائیں۔ قلعہ کے اندر دولت خانہ جہانگیری جس کا زیادہ حصہ غائب ہو چکا

ہے اور قلعے کے باہر انار کلی کا مقبرہ اور مریم زمانی کی مسجد زیادہ مشہور ہیں۔ جہانگیر کے بعد شاہ جہان کے زمانے میں مغل فنِ تعمیر اپنے عُروج پر تھا۔ شاہ جہان کا پسندیدہ پتھر سفید سنگِ مرمر تھا۔ چنانچہ اکبر بادشاہ کے زمانے کی سنگِ سرخ سے بنی ہوئی عمارات اس کی نفاست طبع کے ساتھ ہم آہنگ نہ ہو سکیں۔ نتیجتاً لاہور کے قلعے سے سنگِ سرخ کی عمارتوں کو ہٹا دیا گیا۔ قلعے کے اندر شاہ جہان کی عمارتوں میں زیادہ مشہور دیوانِ عام، دیوانِ خاص، شیش محل، نولکھا اور موتی مسجد ہیں اور قلعے سے باہر شاہ جہان دور کی بنی ہوئی عمارات میں مسجد وزیر خان، مسجد دائی انگاں، مقبرہ نور جہاں، جہانگیر کا مقبرہ، آصف خان اور علی مردان کا مقبرہ ۔ چوبرجی کی عمارت اور شالیمار باغ قابلِ ذکر ہیں۔

شیش محل جس کا اصلی نام شاہ برج ہے۔ قلعے کی تمام عمارتوں میں سب سے زیادہ نمایاں اور خوبصورت ہے۔(شکل نمبر9.4) یہ شاہی رہائش گاہ کے طور پر استعمال ہوتا تھا۔ اس میں شیشے کا کام

شکل نمبر9.4

اتنی نفاست اور خوبصورتی سے کیا گیا ہے کہ چھت پر لگے ہوئے شیشے بلب کی روشنی میں تاروں کی طرح چمکتے ہیں۔ اس کے علاوہ پتھر کی منبت کاری اور پچی کاری کے دیدہ زیب نمونے، محرابوں اور جالیوں پر انتہائی خوبصورت گُل کاری، مغلیہ دور کے کاریگروں کی کمال ہنر مندی کا منہ بولتا ثبوت ہے۔

شیش محل میں ایسے مناظر بناتے گئے جو بادشاہوں کو بہت پسند تھے مثلاً اونٹ اور گھوڑے کی سواری۔ ہاتھیوں کی جنگ، چوگان کا کھیل، درباری زندگی کی چمک دمک وغیرہ ۔ ان سے مغل بادشاہوں اور ان کے نوکروں تک کی زندگی کے مشاغل اور ملبوسات کا اندازہ ہوتا ہے۔ (شکل نمبر 9.5)

شکل نمبر 9.5

شکل نمبر 9.6

شیش محل کے مغربی جانب ایک نہایت ہی خوبصورت بارہ دری ہے جسے اس دور میں نو لاکھ روپے سے تیار کیا گیا۔ اسی لئے اسے نو لکھا کہتے ہیں۔ (شکل نمبر 9.6) نولکھا کا سفید سنگِ مرمر اس پر کیاہوا ڈورے دار کام، پی کیپ کی مانند آگے کو جھکی ہوئی چھجے دار چھت سب اپنی اپنی جگہ قابلِ تعریف ہیں۔ لیکن جب اس کے مجموعی تاثر کو دیکھا جائے تو نولکھاایک قیمتی ہیرے کی طرح نظر آتا ہے جسے شیش محل کے تاج میں جڑ دیا گیا ہو۔

نولکھا اور شیش محل کے مشترکہ صحن میں ایک آبشار ہے جس کے فرش میں سنگِ مرمر، سنگِ سیاہ ، سنگِ مریم اور سنگِ زرد کے علاوہ کئی دوسرے قیمتی پتھر جڑے ہوتے ہیں۔ جو پانی میں منعکس ہو کر رنگین لہروں کا سا سماں پیدا کر دیتے ہیں۔

دیوانِ خاص کی عمارت جو شاہ جہان نے 1645 عیسوی میں بنوائی تھی۔ قلعے کی خوبصورت عمارات میں سے ایک ہے ۔ اس کا رنگین فرش، ماربل کی جالی اور ڈورے دار کام۔ چھت پر خوبصورت بنیرا نفاست کی عمدہ مثال ہے۔

1645 عیسوی میں شاہ جہان نے مذہبی فرائض کی ادائیگی کے لئے قلعے کے اندر ایک مسجد بھی بنوائی ۔ اس کے دل کش جھکے ہوئے محراب اور گنبد کی گولائیاں اس میں استعمال ہونے والے صاف وشفاف سنگ مرمر نے اسے چمکتے موتی کا روپ دے دیا ہے۔ اسی لئے اسے موتی مسجد کہتے ہیں۔

قلعہ لاہور تقریباً تیس ایکڑ رقبے پر پھیلا ہوا ہے۔ شاہی قلعہ کی فصیل عہدِ اکبری کی یادگار ہے۔ شہنشاہ اورنگ زیب عالمگیر نے جب بادشاہی مسجد تعمیر کروائی تو اس وقت شاہی قلعہ کے مغربی دروازے کی جگہ تبدیل کرکے نہ صرف اسے بادشاہی مسجد کے عین مقابل کر دیا بلکہ اس کو مزید تزیئن و آرائش اور دوسری ترمیمات سے بھی نوازا۔ چنانچہ یہ پُرشکوہ دروازہ جو قلعہ کے اندر مغلیہ دور کی آخری عمارت ہے رعب دبدبے اور عالم گیری جلال کا مجسم نمونہ ہے۔ چونکہ اسے شہنشاہ اورنگ زیب عالمگیر نے بنوایا تھا۔ اس لئے اسے عالمگیری دروازہ کہتے ہیں۔(شکل نمبر9.7) حقیقت میں قلعہ لاہور مسلمانانِ برصغیر کاایک تاریخی ورثہ ہے۔

شکل نمبر 9.7

ii۔ بادشاہی مسجد لاہور (Badshahi Mosque)

یہ عظیم الشان مسجد شہنشاہ اورنگ زیب عالمگیر مغلیہ خاندان کے چھٹے اور آخری مغل بادشاہ نے تعمیر کرائی تھی۔ مسجد کی تعمیر1084 ھ / 74-1673 عیسوی میں مظفر حسین فدائی خاں کوکا کی زیرِ نگرانی پایۂ تکمیل کو پہنچی۔ فدائی خان کوکا اورنگ زیب کا رضاعی بھائی تھا اور 1671 سے لے کر 1676 عیسوی تک پنجاب کا گورنر رہا تھا اور شاہی اسلحہ خانہ کا بھی انچارج تھا۔ مسجد کا پیشتر کام 1671 تا1674 عیسوی یعنی چار سال میں مکمل ہوا۔(شکل نمبر9.8)

شکل نمبر9.8

اسلام آباد میں نئی تعمیر شدہ شاہ فیصل مسجد کے بعد بادشاہی مسجد لاہور دنیا کی عظیم ترین مساجد میں سے ایک ہے مسجد کااندرونی اور بیرونی حصہ شوخ، خوبصورت اور خوشنما ہے۔ اس کا حسین پھولدار کام جو سُرخ پتھر میں سفید سنگِ مرمر میں ابھرا ہوا اپنی مثال آپ ہے۔ دیواروں کو مختلف قطعوں میں تقسیم کر کے اس پر

رنگوں سے خوبصورت نقش ونگار کیا گیا ہے۔ مسجد میں نہایت ہُنر مندی اور خوبصورتی سے وسیع پیمانے پر منبت کاری اور نقاشی کا کام کیا گیا ہے۔ اس میں برصغیراور ایرانی طرز کا فن پایا جاتا ہے۔ مسجد کے اوپر کنگوروں کی قطار اس کے حُسن میں مزید اضافہ کر رہی ہے۔ مسجد کی تعمیر سے ظاہر ہوتا ہے کہ اس میں مسجدِ نبّوی کی تعمیر سے لے کر 1673 عیسوی تک یعنی 1051 سال کے دوران دنیا کے کسی بھی خطے پر بننے والی ہر بڑی مسجد کے تمام تعمیری ارتقاء بادشاہی مسجد میں سمو دیئے گئے۔ **(شکل نمبر9.9)**

شکل نمبر9.9

مسجد کی شمالی دیوار دریائے راوی کے قریب تعمیر کی گئی تھی۔ اس لئے اس طرف کوئی دروازہ نہیں رکھا گیا۔ جنوب کی طرف 7 چھوٹے دروازے ہیں جبکہ صدر دروازہ مشرقی جانب ہے جس تک پہنچنے کے لئے 19 سیڑھیاں چڑھنا پڑتی ہیں۔

مسجد کے مختلف حصّوں کی پیمائش

- ☆ صحن۔ 528 فٹ x 528 فٹ
- ☆ درمیانی حوض۔ 59 فٹ x 50 فٹ x 3 فٹ
- ☆ نماز کا کمرہ۔ لمبائی 275 فٹ، چوڑائی 83 فٹ اور اونچائی 50 فٹ ہے۔ اس کے اندر داخل ہونے کے لئے 15 محرابی راستے ہیں۔ نماز کے کمرہ کے ساتھ دائیں بائیں تین تین جبکہ صحن کے دائیں بائیں (شمالاً جنوباً) چوبیس چوبیس برانڈے ہیں۔
- ☆ درمیانی گنبد۔ قطر 65 فٹ، اونچائی 49 فٹ۔
- ☆ درمیانی گنبد کے دو طرفی گنبد۔ قطر 51 فٹ اونچائی 32 فٹ

☆ سطح زمین سے مسجد کی اونچائی۔ شمال کی جانب 14 فٹ اور مشرق کی جانب 21 فٹ ہے۔

☆ مسجد کے چاروں کونوں پر بلند مینار ہیں جن کا محیط 67 فٹ اور اونچائی 176 فٹ ہے۔ میناروں پر چڑھنے کے لئے سیڑھیاں بنی ہوئی ہیں جن کی تعداد 204 ہے۔ ہر مینار کی تین منزلیں ہیں اور ہر منزل پر جھروکہ ہے۔ جہاں کھڑے ہو کر لاہور شہر کا نظارہ کیا جا سکتا ہے۔

☆ مسجد میں ڈیڑھ x 3 فٹ کے حساب سے 60,000 ہزار آدمی بیک وقت نماز ادا کر سکتے ہیں۔

☆ مسجد کا کل رقبہ 567 فٹ x 567 فٹ = 3,21, 489 مربع فٹ ہے۔

صحن کا اصل فرش چھوٹی اینٹوں سے نہایت خوبصورت جائے نماز کے ڈیزائنوں میں بنا ہوا تھا مگر سکھوں کی حکومت 1764 تا 1894 عیسوی کے دوران مسجد کو بطور اصطبل استعمال کر کے فرش کو تباہ برباد کر دیا گیا پھر انگریزوں کی حکومت کے اوائل میں طرفی دلانوں کو بیرکوں کے طور پر فوجی سپاہیوں کے لئے استعمال کیا گیا۔ 1856 عیسوی میں بادشاہی مسجد جب مسلمانوں کے حوالے کی گئی تو یہ استعمال کے قابل نہ تھی۔ ہر طرف گندگی توڑ پھوڑ اور خستہ حالی کا منظر تھا۔ لہٰذا 1939 عیسوی میں ایک تعمیری کمیٹی تشکیل دی گئی جس کی سرپرستی میں وسیع پیمانے پر مرمت کا کام شروع کر دیا گیا اور 1961 عیسوی تک انتہائی کثیر لاگت سے مسجد کی مرمت کا کام مکمل ہوا۔ صحن اور نماز پڑھنے کا موجودہ فرش اسی عرصے میں تیار ہوا۔ اس قومی ورثے کی حفاظت کے لئے تعمیر کا سلسلہ آج بھی جاری ہے۔

بادشاہی مسجد فنِ تعمیر اور اکلیدسی مہارت کا ایک نادر نمونہ ہے اور مغلیہ دور کے کاریگروں کے فن کا کمال ہے۔ تقریباً چار صدیاں عرصہ گزر جانے کے باوجود مسجد اب بھی نہایت خوبصورت انداز میں موجود ہے اور قابلِ دید ہے۔

iii ۔ شالیمار باغ (Shalimar Garden)

یہ باغ شاہ جہان کی یادگار تعمیرات میں شامل ہے۔ اسے شاہی تفریح گاہ کے طور پر بنایا گیا تھا۔ شالیمار کی تعمیر کا کام 1641 عیسوی میں شروع ہوا اور 17 ماہ 4 دن کے عرصے میں جلیل اللہ

خان کی زیر نگرانی اس دور میں چھ لاکھ روپے سے مکمل ہوا اس کی لمبائی 612 میٹر اور چوڑائی 267 میٹر ہے۔ باغ کا رقبہ 4 ایکڑ ہے اور اس کے ارد گرد ایک اُونچی فصیل ہے۔ جس میں داخلے کے لئے 3 بڑے دروازے ہیں۔ تینوں دروازے خستہ ہونے کی وجہ سے بند کر دیئے گئے ہیں۔ باغ میں داخلے

شالا مار باغ کا پہلا تختہ

باغ کا درمیانہ اور نچلا تختہ

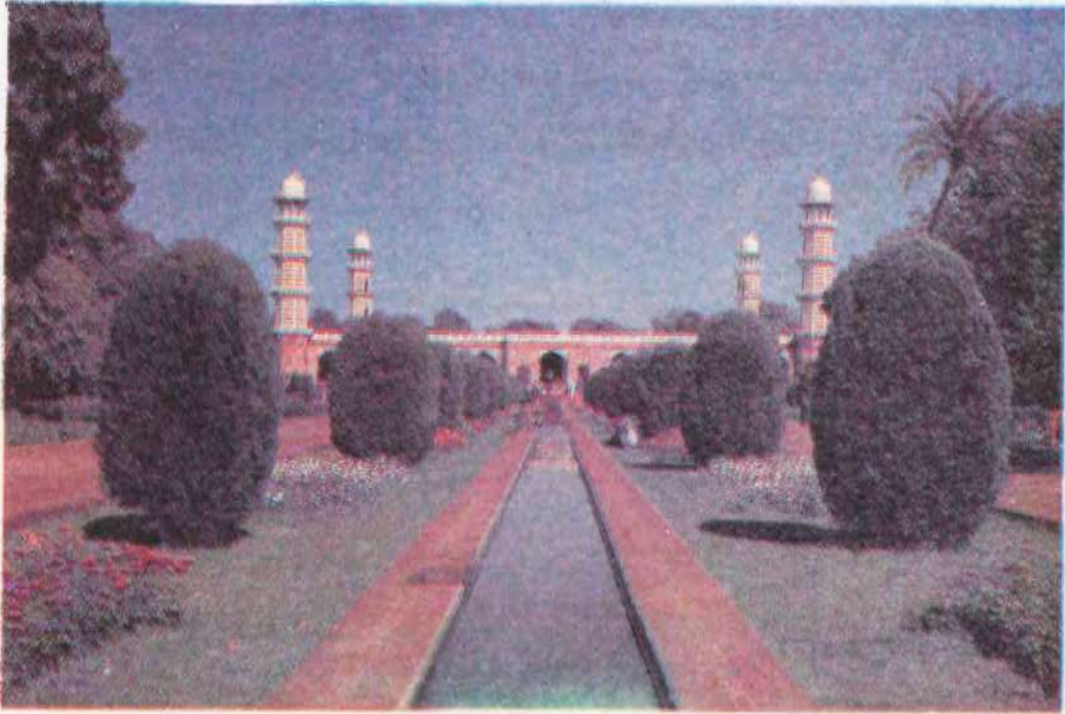
شکل نمبر 9.10

کا موجودہ راستہ جرنیلی سڑک کی طرف انگریزوں کے زمانے سے وجود میں آیا۔ باغ کے اندرونی حصے کو تین تختوں میں تقسیم کیا گیا جس کی دیکھ بھال کے لئے 1711 عیسوی میں 128 مالی مقرر تھے۔ باغ میں ہر تختہ دوسرے تختے سے تقریباً 3 میٹر نیچا ہے سب سے اوپر والے تختے کو فرح بخش اور درمیانے اور نچلے تختے کو فیض بخش کہتے ہیں۔ شکل نمبر 9.10 درمیانے تختے پر پانی کا بہت بڑا تالاب ہے۔ جس کے دونوں طرف بارہ دریاں اور کونوں پر بُرجیاں بنی ہوئی ہیں۔ اوپر والے تختے میں خوشبودار پھولوں کی کیاریاں اور پھل دار درخت ہیں۔ اوپر والے اور سب سے نچلے والے تختے کے درمیان میں سے 20 فٹ چوڑی نہر چلتی ہے جس کے دونوں اطراف میں راستے بنائے گئے ہیں جن میں چھوٹی اینٹ سے جیومیٹریکل ڈیزائن بناتے گئے ہیں۔ اوپر والے تختے سے درمیان والے تختے پر سنگِ مرمر کی بنی ہوئی ایک آبشار ایک بہت بڑے تالاب میں گرائی گئی ہے۔ نہر اور تالاب میں فوارے لگے ہوتے ہیں جن سے خارج ہوتا ہوا پانی اِرد گرد کے ماحول کو نہایت ہی خوشگوار بنا دیتا ہے۔

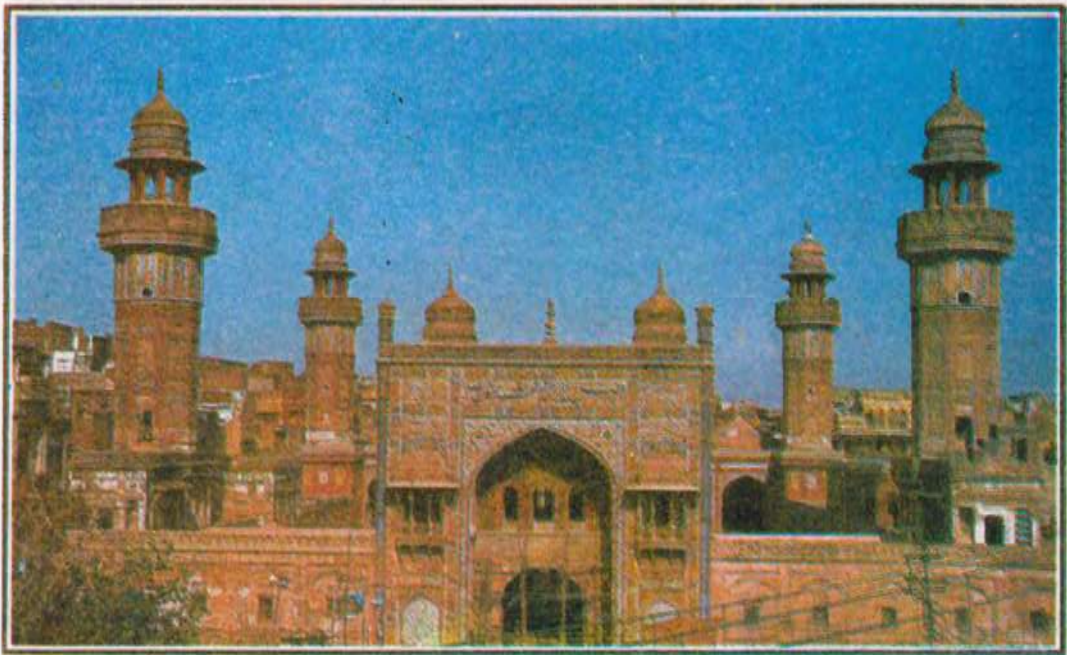
مجموعی طور پر باغ کے تینوں تختے پھول دار، پھل دار اور سائے دار درختوں سے بھرے پڑے ہیں۔ جا بجا سرو کے درخت سنگِ مرمر کی بارہ دریاں، آبشاریں، تالاب ، خوبصورت سڑکیں، فوارے شالا مار باغ کی فضا میں ایک عجیب راحت وسکون، رومانیت کا ناقابلِ بیان سحر پیش کر رہے ہیں۔

iv۔ مقبرہ جہانگیر (Jehangir's Tomb)

دریائے راوی کے دائیں کنارے پر ایک باغ مہدی قاسم کے نام سے موجود تھا۔ نور جہان نے اس کا نام تبدیل کرکے اسے باغِ دلکشا کا نام دیا۔ جب جہانگیر فوت ہوا تو اس کی وصیت کے مطابق اسے یہیں دفن کیا گیا۔ 1637 عیسوی میں شاہجہان نے اپنے باپ کا یہ حسین وجمیل مقبرہ تعمیر کرایا۔ یہ نور جہاں کی نگرانی میں تیار ہوا۔ مقبرہ تزئین وآرائش اور جاہ وجمال کا مرقع ہے۔ مغل دور کی عمارات میں خوبصورتی اور رعنائی کے اعتبار سے تاج محل کے بعد اس کا شمار ہوتا ہے۔ اس کی تعمیر میں پورے دس سال کا عرصہ صرف ہوا۔ اسے مغلیہ دور کے مقبول ترین طرزِ آرائش سے مزین کیا گیا ہے۔ جس میں سنگِ مرمر ، پچی کاری، روغنی اینٹوں اور ٹکڑوں کا کام خشت کاری وغیرہ سب طرح کا کام موجود ہے۔ مقبرہ پر کوئی گنبد نہیں ہے۔ اس کمی کو چار بلند و بالا میناروں سے پورا کیا گیا ہے جو چاروں کونوں

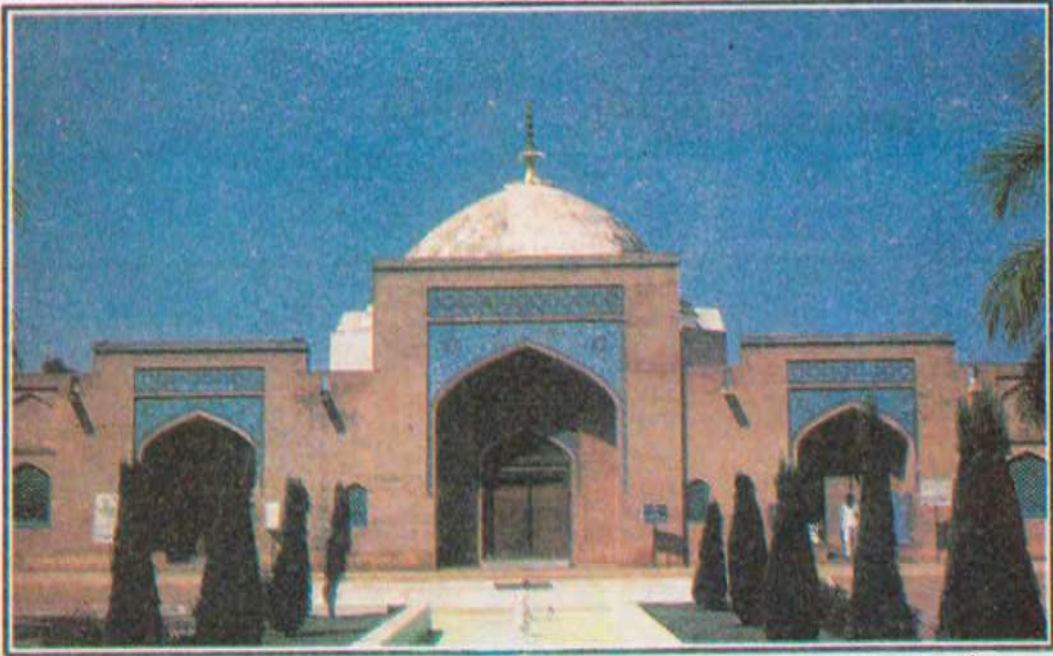
پر بنائے گئے ہیں۔ میناروں کی آرائش کے لئے سنگِ بادل، سنگِ مرمر، سنگِ موسیٰ اور سنگِ کھٹو استعمال کیا گیا ہے۔ میناروں کے اندر سیڑھیاں ہیں جو آخری حد تک جاتی ہیں۔ مقبرہ مربع شکل کے چار فٹ اُونچے چبوترے پر باغ کے عین درمیان میں واقع ہیں۔ اس کے اردگرد 450 مربع میٹر فصیل ہے۔ جس کی ہر جانب ایک دروازہ کھلتا ہے۔ باغ کو چھوٹے چھوٹے حصّوں میں تقسیم کرکے آرائشی تالابوں اور فواروں سے مزیّن کیا گیا ہے۔ باغ میں پھول دار اور پھل دار درخت لگائے گئے ہیں۔ مقبرے کی ایک منزلہ عمارت تقریباً 98 مربع میٹر ہے۔ اس کے عین وسط میں ایک کمرہ ہے جس میں قبر کا تعویز ہے جو سنگِ مرمر سے بنا ہوا ہے۔ تعویز پر مختلف رنگین قیمتی پتھروں سے بیش قیمت کام کیا گیا ہے۔ حقیقت یہ ہے کہ پاکستان میں اس سے زیادہ خوبصورت و مرّصع مغلوں کے دور کی اور کوئی عمارت نہیں ہے۔

شکل نمبر 9.11

مسجد وزیر خان (Mosque of Wazir Khan)

یہ مسجد دہلی دروازے کے قریب ہی پرانے شہر میں واقع ہے۔ حکیم علم الدین انصاری جو وزیر خان کے نام سے مشہور تھا اور شاہ جہان کے زمانے میں پنجاب کا گورنر تھا۔ اس نے یہ مسجد 1634 عیسوی میں بنوائی۔ لہٰذا یہ مسجد انہی کے نام سے مشہور ہوئی۔(شکل نمبر9.12) اس کی تعمیر ایرانی طرز کی چھوٹی اینٹوں اور رنگین ٹائلوں سے کی گئی ہے۔ اس پر کیا گیا کاشی کاری کا کام اسلامی طرز تعمیر میں ایک اعلیٰ مقام رکھتا ہے۔ مسجد کی دیواروں پر رنگوں کے حسین امتزاج سے بنے ہوئے

شکل نمبر9.12

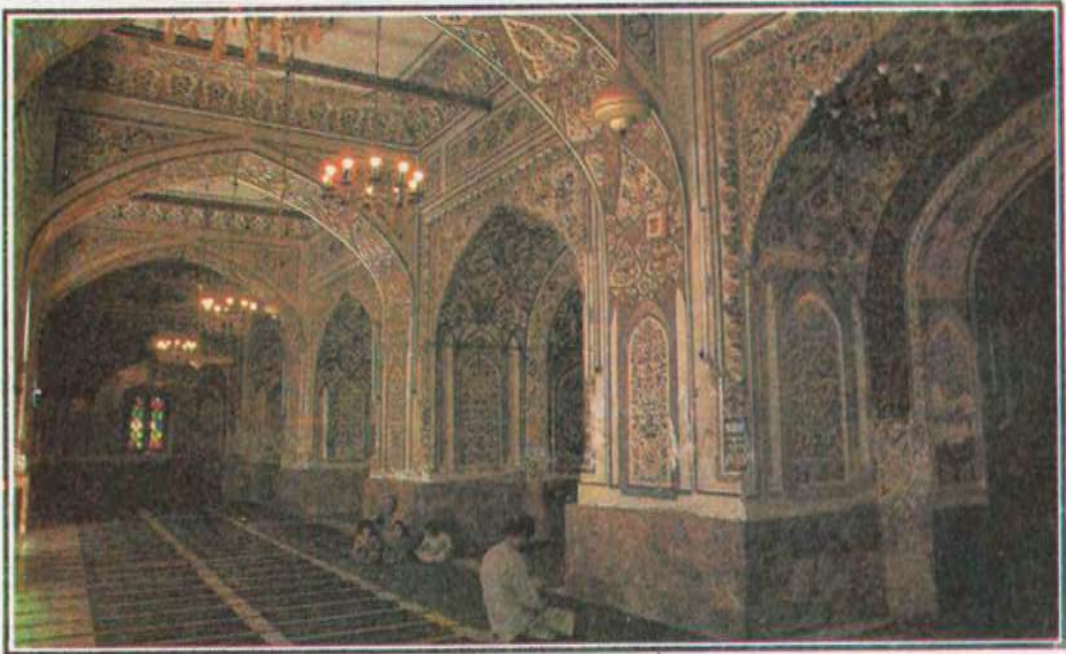
نمونے، بارڈر، کنگری، گل بوٹے، نقش و نگار اور خطِ نسخ میں لکھے ہوئے قرآنی آیات کے طغرے مسجد کے حسن کو چار چاند لگا رہے ہیں۔ یہ مسجد مغلیہ دور کے طرزِ تعمیر کی ایک ایسی عمارت ہے جس پر لاہور شہر حقیقت میں فخر کر سکتا ہے۔

vi ۔جامعہ مسجد ٹھٹھہ مغل دَور **(Jamia Masjid Thatta)**

ٹھٹھہ پاکستان کے صوبہ سندھ کا ایک قدیم شہر ہے جو تقریباً چار سو سال تک اسلامی حکومت کا مرکز رہا ہے۔ یہاں اسلامی فنِ تعمیر کے بہت سے عمدہ نمونے ملتے ہیں۔ ان میں ایک جامعہ مسجد ٹھٹھہ

شکل نمبر9.13

بھی ہے 1647 عیسوی میں شاہ جہان کے زمانے میں شروع ہوئی اور اورنگ زیب کے زمانے میں 1658 عیسوی میں مکمل ہوئی۔ شکل نمبر9.13 ۔ یہ مسجد عبدالباقی امیر خاں کی زیرِ نگرانی تیار ہوئی۔ یہ چوکور شکل میں ہے اس کے درمیان ایک بڑا صحن ہے جس کے گرد 90 محرابی کمرے ایک برآمدہ کی شکل میں بنے ہوتے ہیں۔ اس میں مجموعی طور پر چھوٹے بڑے گنبدوں کی تعداد98 ہے۔ یہ گنبد آواز کی لہروں کو مسجد کے کونے کونے میں پہنچا دیتے ہیں۔ اس لئے امام صاحب کی آواز مسجد کے ہر حصّے میں سنائی دیتی ہے۔ یہ مسجد باہر سے عام اینٹوں سے بنی ہوئی معلوم ہوتی ہے مگر اندر سے فرش سے لے کر اونچے محراب کے درمیان تک انتہائی خوبصورت نقش و نگار سے مزیّن ہے۔ ٹائیلوں اور کاشی کاری سے بنائے گئے ہیں۔ اس لحاظ سے یہ مسجد مغلیہ دور کے طرزِ تعمیر کا ایک عظیم شاہکار ہے۔

vii ۔ مسجد مہابت خان (Mosque Mohabat Khan)

یہ مسجد شاہ جہاں کے دور میں تعمیر ہوئی اور پشاور میں مغلیہ دور کی تعمیر کی گئی عمارات میں سے سب سے زیادہ خوبصورت ہے۔ اسے اس وقت کے گورنر مہابت خان نے تعمیر کروایا۔ مسجد ایک اونچے چبوترے پر واقع ہے۔ اس کی لمبائی 57 میٹر ہے اور چوڑائی 50 میٹر ہے۔ مسجد میں داخلہ کے لئے تینوں طرف ایک ایک دروازہ ہے۔ اس کی تعمیر عام مساجد کی طرح ہے مگر اس میں چار کے بجائے دو مینار ہیں۔ اس کا صحن وسیع اور اس میں بڑی بڑی محرابیں بنی ہوئی ہیں۔ مسجد کے اندرونی حصے کا کام بارڈر، کنگری، گل بوٹے اور نقش و نگار بادشاہی مسجد سے ملتا جلتا ہے اور خوبصورتی میں اپنی مثال آپ ہے۔ مسجد وزیر خان کی طرح مسجد مہابت خان بھی مغل طرز تعمیر کا ایک عظیم شاہکار ہے۔ (شکل نمبر 9.14)

شکل نمبر 9.14

9.3 ۔امتحانی سوالات

1 ۔ پاکستانی فنِ تعمیر کا پس منظر بیان کریں۔

2 ۔ مغلوں سے پہلے کے فنِ تعمیر کے متعلق آپ کیا جانتے ہیں؟ تفصیل سے بیان کریں۔

3 ۔ مغلیہ دور کی مشہور تعمیرات کون کون سی ہیں ان میں سے کسی ایک کا حال تحریر کریں۔

4 ۔ شاہی قلعہ لاہور میں موجود مشہور عمارات پر تفصیلی روشنی ڈالیں۔

5 ۔ مغلیہ دور کی تعمیرات میں سے کسی دو مشہور عمارتوں کا حال بیان کریں۔

6 ۔ مسجد وزیر خان، جامع مسجد ٹھٹھ اور مسجد مہابت خان پر نوٹ لکھیں۔

7 ۔ بادشاہی مسجد پر تفصیلاً نوٹ تحریر کریں۔

چھوٹے سائز کی تصویر سازی
(Miniature Painting)

مسلمانوں نے فنِ تعمیر کے علاوہ چھوٹے سائز کی تصویر سازی میں بڑھ چڑھ کر حصہ لیا جو مصوّری کی ایک خاص شاخ ہے۔ یہ شاخ خوبصورتی، سجاوٹ پیدا کرنے اور مسودات میں تصاویر بنانے کا ایک فن ہے۔ اس سے بعد میں مسلمانوں نے انسانی شبیہ سازی اور قدرتی مناظر بنانے کا کام لیا(شکل 10.1) تعلیمی میدان میں حساب ، الجبرا، جیومیٹری، فزکس، کیمسٹری اور جغرافیہ کے مسودات کو عام فہم بنانے اور انہیں آسانی سے سمجھنے کے لئے ان میں تصاویر اور نقشے بناتے۔ ان نقشوں اور تصویروں کا سائز کتاب کے ورق کے سائز کے مطابق رکھا جاتا۔ کتاب کے ورق کا سائز اگر چھوٹا ہوتا تو تصویر بھی چھوٹی بنا دی جاتی اور اگر کتاب کے ورق کا سائز بڑا ہوتا تو تصویر بھی اسی حساب سے بڑی بنا دی جاتی۔ اسطرح مختلف کتب میں بنائی ہوئی تصاویر کا مقابلہ اگر دیوار یا کینوس پر بنی ہوئی تصویر سے کیا جاتا تو یہ تصاویر پیمائش میں بہت چھوٹی نظر آتی۔ اس لئے انہیں چھوٹے سائز کی تصویریں (Miniature) کہاجانے لگا۔

اکبر بادشاہ نے اپنے پچاس سالہ دورِ حکومت میں شاہی خاندان اور اُمراء کی تصاویر کے علاوہ 21 مسودات کو ایسی چھوٹی تصویروں سے سجایا۔ ان کُتب میں سے بابر نامہ، انوار سہیلی، طوطی نامہ اور داستانِ امیر حمزہ نے بڑی شہرت حاصل کی۔

شہنشاہ اکبر کے بعد اس کا بیٹا جہانگیر تخت نشین ہوا تو چونکہ اسے یہ فن ورثے میں ملا تھا اور شہزادگی کے زمانے سے ہی اسے مصوّری کا بڑا شوق تھا لہٰذا اس نے دل کھول کر اس فن کی قدر کی۔ کئی درباری مصوّروں کے کام سے خوش ہو کر انہیں خطابات سے نوازا۔ ابوالحسن کو نادرالزماں اور منصور کو نادرُ العصر کا خطاب دیا۔ جو مصوّر بھی اچھا کام کرتا اسے انعام وکرام سے نوازا جاتا۔ جہانگیر کے زمانے میں یہ فن پایۂ تکمیل کو پہنچا۔ شہنشاہ جہانگیر کے بعد اس کا بیٹا شاہ جہان تخت نشین ہوا تو چونکہ تصویر سازی کا فن اسے بھی ورثے میں ملا تھا لہٰذا اس نے فن کی سر پرستی برابر جاری رکھی۔ شاہ جہان کو فطرت نگاری کے علاوہ شبیہ کاری کا زیادہ شوق تھا۔ لہٰذا اس کے دور میں شبیہ کشی کا فن اپنی شان کی انتہا کو چھونے لگا۔ درباری زندگی ، تاج پوشیوں،تقریبات، بادشاہ کے حرم محل کی زندگی،

جلوس، شکار، کھیل کود، جانوروں کی لڑائیاں، صوفیانہ زندگی اور روز مرہ زندگی کے تمام کے تمام مناظر، رنگوں کی مدد سے چھوٹے سائز کی تصویروں میں تیار کیے گئے۔حقیقت میں مغل بادشاہوں نے فنِ مصوری کو اس طرح استعمال کیا کہ ان کی زندگی ماحول اور واقعات کا ایک صحیح اور مکمل ریکارڈ ورثہ بن جائے۔شاہ جہاں کے بعد اورنگ زیب تخت نشین ہوا۔ اسے مصوری سے کوئی لگاؤ نہیں تھا۔ وہ صوفیانہ زندگی کا زیادہ قائل تھا۔ اس کا رجحان خطاطی کی طرف تھا۔ لہٰذا درباری مصور دربار سے نکل کر اِدھر اُدھر بکھر گئے۔

اس طرح فنون لطیفہ اٹھارہویں صدی عیسوی میں روبہ زوال ہوا۔ بیسویں صدی عیسوی میں پاکستان کے مشہور معروف مصور عبدالرحمان چغتائی اور استاد اللہ بخش نے اس فن کو از سرِ نو زندہ کیا۔ ان کے علاوہ بھی بہت سے مصوّر حضرات نے اس فن کی خدمت میں اپنی تمام تر صلاحیتوں کو صرف کرکے اسے اوجِ کمال تک پہنچایا۔ حاجی محمد شریف کی بنائی ہوئی منی ایچر پینٹنگ شکل نمبر 10.1 اور 10.2 میں دی گئی ہیں۔

شکل نمبر 10.1

مسلمانوں کی تصاویر سازی کا سلسلہ بغداد کے ساتھ تیرہویں صدی کے اوائل میں ملتا ہے
چودہویں صدی عیسوی میں اس فن کی سرپرستی امیر تیمور کے بیٹے شاہ رُخ اور پوتے حُسین بیقارا نے

شکل نمبر 10.2

کی۔ شاہی سرپرستی کی وجہ سے یہ فن اِن علاقوں میں پھیل گیا جو پاکستان سے ملحق تھے۔ تعلقات کی بنا پر یہ فن پاکستانی علاقوں میں متعارف ہوا۔ سولہویں صدی عیسوی تک تصویر سازی کی سرپرستی ایرانی حکمرانوں کے زیرِ اثر رہی بعد ازاں اس فن کو مغلوں نے برصغیر میں متعارف کرایا۔

امتحانی طریقہ کار

کل نمبر 100

امتحان میں دو پیپر ہوں گے۔ پہلا پیپر پریکٹیکل کا ہو گا جس کے تین حصے ہوں گے۔ طالب علم نے اِن میں سے صرف ایک حصے کا امتحان دینا ہو گا۔ جبکہ دوسرا پیپر تھیوری کا ہو گا۔

پیپر اے پریکٹیکل (حصہ اول) کل نمبر 60 (وقت 3 گھنٹے)

1۔ سٹِل لائف (ماڈل ڈرائنگ)

یا

2۔ کمپوزیشن

یا

3۔ ڈیزائن

پیپر بی تھیوری (حصہ دوم) کل نمبر 40 (وقت 2 گھنٹے)

فنونِ لطیفہ کی تاریخ

1۔ وادی سندھ کی تہذیب

2۔ گندھارا آرٹ

3۔ پاکستان کا فنِ تعمیر اور منی ایچر پینٹنگ